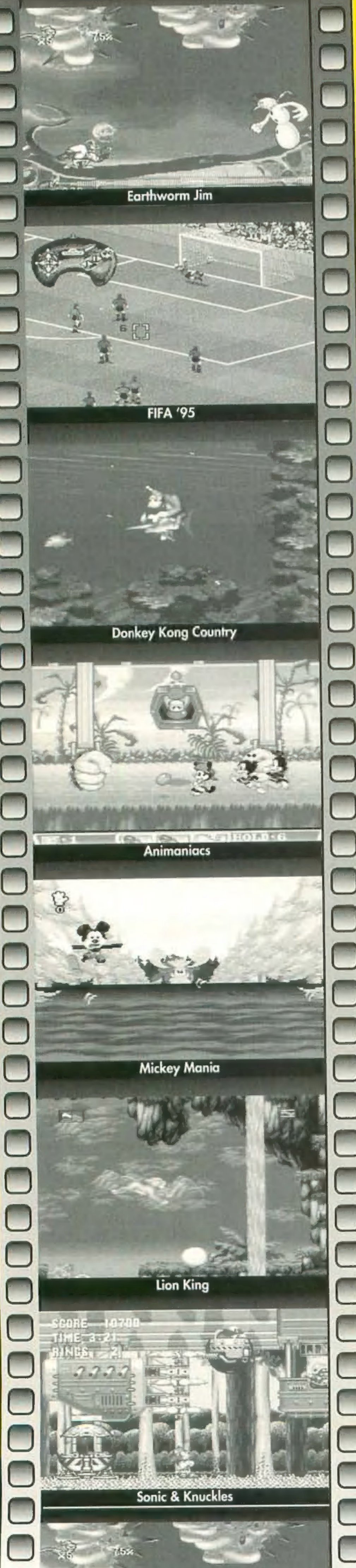

MEGA DRIVE • MEGA CD • SUPER NINTENDO • GAME BOY • GAME GEAR • JAGUAR
SPECIAL 1/95
DM 9,80
öS 79,-/ sfr 9,80
MAGNA MEDIA
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
DIE BESTEN VIDEOSPIELE 1994
Der ideale Kaufberater zu Weihnachten
MEGA DRIVE • MEGA CD • SUPER NINTENDO • GAME BOY • GAME GEAR • JAGUAR


Earthworm Jim
FIFA '95
Donkey Kong Country
Animaniacs
Mickey Mania
Lion King
Sonic & Knuckles

Only the Best

Als es noch nicht jeden Monat so unglaublich viele neue Spiele gab, noch nicht so viele Konsolensysteme und vor allem noch nicht so viele Konkurrenzmagazine, die alle von sich behaupten (oder wünschen), sie wären mindestens so groß und wichtig wie VIDEO GAMES, da war es bei VIDEO GAMES guter Brauch, zum Jahresende einen schönen bunten Beitrag über fünf bis zehn Seiten zu veröffentlichen, in dem die Spielehits des Jahres noch einmal vorgestellt und gekrönt wurden. Doch die Zeiten haben sich geändert: Mittlerweile brauchen wir diesen Platz dringend für aktuelle Nachrichten und zum Testen neuer Spiele – damit nicht irgendein Schlaumeier behauptet, wir würden uns um Dinge kümmern, die ohnehin schon im Heft waren, und dafür Aktuelles verschweigen. Andererseits dachten wir uns, die besten Spiele des Jahres, das müßte eigentlich jede Menge Videospielfreaks interessieren, schließlich hat nicht jeder von Euch jede VIDEO GAMES jeden Monat gelesen (schade eigentlich). Warum also nicht einfach einen kompletten "Einkaufsführer" kurz vor Weihnachten auswerfen? Sonderlich schwergefallen ist es uns jedenfalls nicht, 100 Seiten mit den besten Titeln des Jahres zu füllen. Alle Spiele, die hier auftauchen, haben sich irgendwann im Jahr '94 unseren heißbegehrten VIDEO-GAMES-Spielspaß-Classic verdient. Und wenn Ihr grade nicht wißt, wie Ihr Oma oder Tantchen verklickern sollt, daß dicke Wollsocken unter dem Tannenbaum nicht mehr die adäquate Investition in die Zukunft sind, dann winkt doch mal mit dem Gartenzaun und laßt dieses Heft einfach mal beim nächsten Sonntagnachmittagsbesuch "versehentlich" liegen – mit dem dezenten Hinweis "Ich hab' da ein paar Spiele angekreuzt. Wäre echt cool, wenn es das eine oder andere davon bis unter den Weihnachtsbaum schaffen würde."

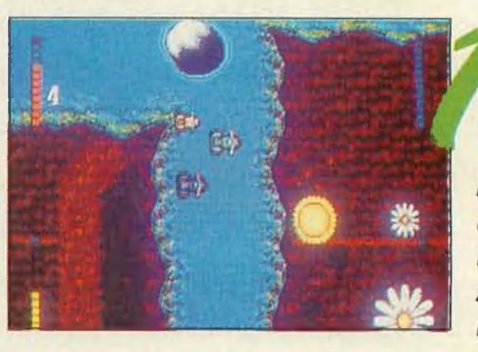
In diesem Sinne



Euer Video Games Team

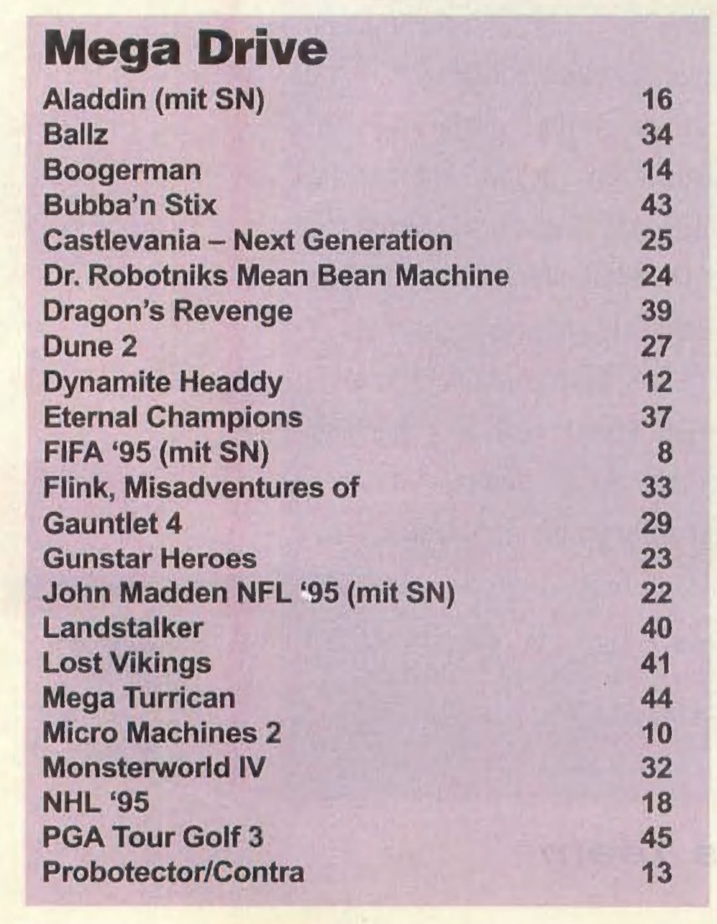


Donkey Kong Country bereitet schlaflose Nächte: Händlern, weil sie nicht schnell genug nachliefern können, Leh rern, weil Kids die Schule schwänzen und Kids, weil sie nicht weiterkommen



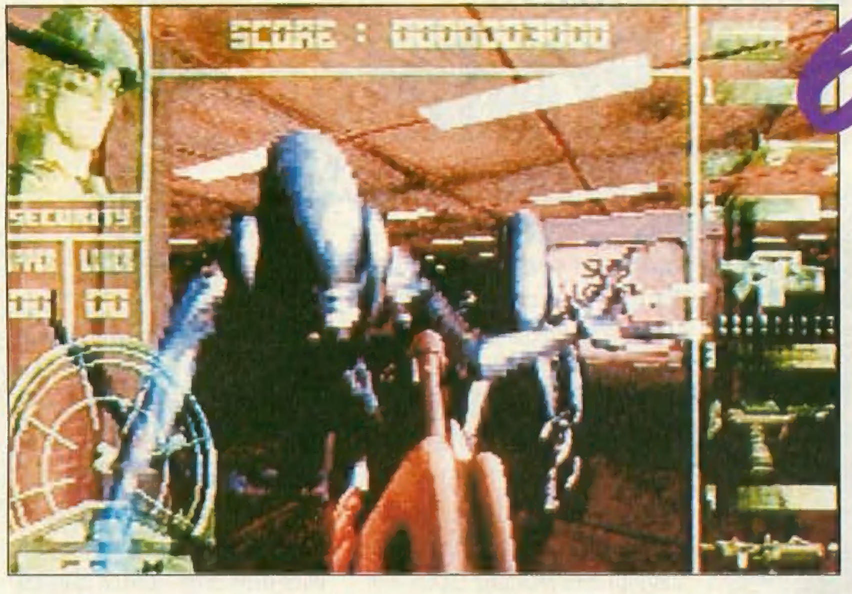
Micro Machines 2: Sieht harmlos aus, macht aber vor allem zu zweit oder viert einen Höllenspaß

Jaguar



Mega Drive

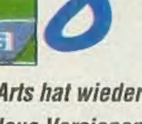
Mega CD



6

Alien vs Predator ist nur auf den ersten Blick ein Doom-Clone. Hier geht's mehr um Strategie





8

Electronic Arts hat wieder zugeschlagen: Neue Versionen des Fußballhits FIFA Soccer.



62

Earthworm Jim gehört unserer Meinung nach zu den besten Jump'n Runs, die es jemals für irgendein System gab.

Super Nintendo

Game Boy

Game Gear

Rubriken



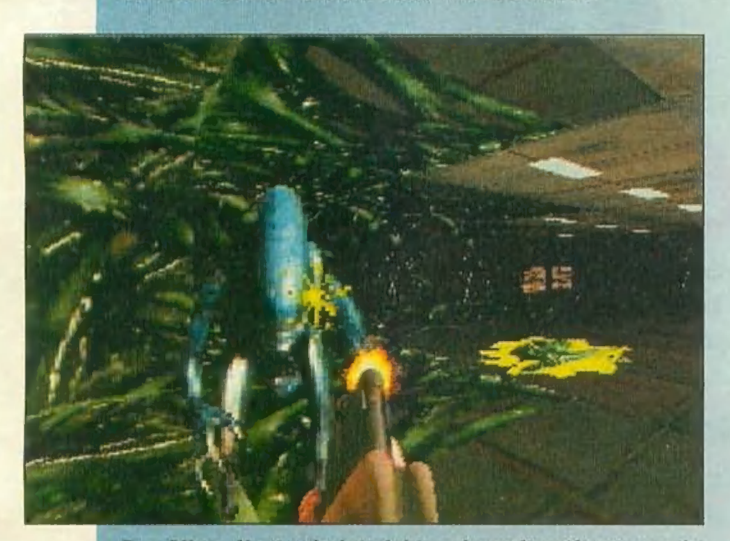
New Generation

Alien vs. Predator

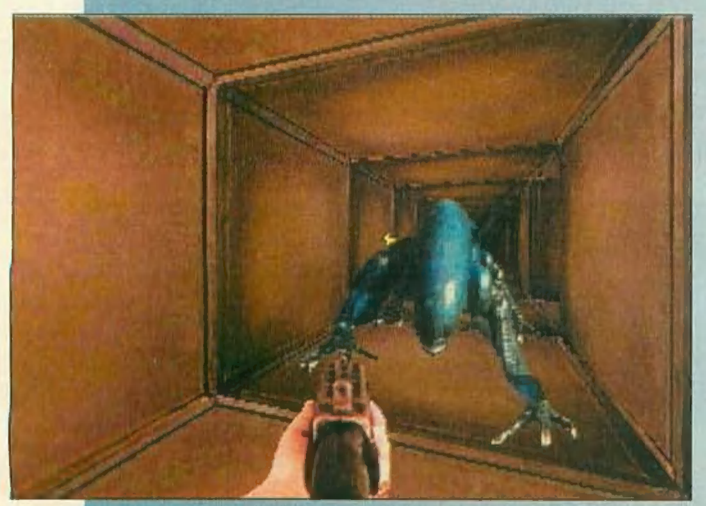




Ein Alien kommt selten allein, wie man sieht!



Das Alien- Nest scheint nicht mehr weit entfernt zu sein



Selbst in den Lüftungsschächten hat man keine Ruh vor den Biestern

Sehr lange Zeit haben sich die Jaguar-Fans in Geduld üben müssen, doch das Warten hat sich gelohnt! Die Story der dreidimensionalen Ballerei orientiert sich an den beiden Kinohits: Alien(s) und Predator. Ihr werdet auf den Planeten LV-426 geschickt. Dort wurde vor kurzem eine Kolonie errichtet, in der militärische Spezialeinheiten ausgebildet werden. Doch wer konnte es wissen, daß sich auf dem Planeten bereits fremdartige Wesen (Aliens) eingenistet haben, die alles andere als freundlich gesinnt sind. Auf der Erde wird sofort eine "Special-Force"-Einheit auf den Weg geschickt, die nach dem Rechten sehen soll. Ihr habt nun die Wahl, in die Rolle eines Alien, Predators oder "Marines"-Soldaten zu schlüpfen. Alle drei Charaktere verfolgen unterschiedliche Ziele und verfügen über verschiedene Waffenarten. Als Marine gilt es, die Selbstzerstörungsanlage der Basis zu aktivieren und schleunigst das Weite, bzw. die Rettungskapsel aufzusuchen. Zahlreiche Waffensysteme wie z.B:Flammenwerfer, Maschinengewehre oder eine Shoot-Guns helfen, Euch die lästigen Aliens bzw. Predator-Knaben vom Hals zu halten. An die begehrte High-Tech-Ausstattung kommt Ihr erst heran, wenn Ihr die überall verstreuten Zugangsberechtigungskarten gefunden habt. Trotzdem heißt es aufpassen, denn jeder Schuß und gegnerische Treffer zieht ein kleines Häppchen von dem Energie-Vorratsbalken ab. Für "Kammerjäger" mit schlechtem Orientierungsinn haben die Entwickler eine Auto-Mapping-Funktion eingebaut, die Euch den absoluten Durchblick über die fünf Ebenen verschaffen soll.

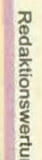
Mich hat es schwer beeindruckt, was die Rebellion-Jungs hier abgeliefert haben. Durch die Orginal-Soundeffekte aus dem Film, z.B. das markante "Scanner- Piepsen" oder das Alien-Gekreische, wird eine unglaublich realistische "Outer Space"-Atmosphäre erzeugt. Nun ein paar Worte zum Optischen: Die "Textures"-Grafiken sind einfach atemberaubend und meines Erachtens das Beste, was ich je auf einer Heimkonsole gesehen habe. Jeder der fünf Alien-Levels ist gigantisch groß, zudem gibt es noch massig viele Geheimgänge zu erforschen, was letztendlich der Langzeitmotivation zugute kommt. Am meisten Spaß macht das Spiel mit den "Marines", da diese über das größte Waffenarsenal verfügen und man drauflosballern darf, was das Zeug hält. Bleibt nur noch zu sagen: Ein absolutes Muß für Jaguar-Fans und welche es werden wollen. *WS*

System: Jaguar
Spieletyp: 3D-Action/ Strategiespiel
Hersteller: Atari
Testversion von: Atari
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Spielstände speicherbar

Schwierigkeitsgrad: 4-7
Preis: ca. 160 Mark

86% Grafik
20% Musik
88% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%





Renaissance

Tempest 2000

Bei diesem Jaguar-Modul streiten sich die Geister. Die einen sind verärgert, daß Atari alle Uralt-Titel wieder herauskramt, die anderen können gar nicht genug davon bekommen. Das Spielkonzept des aufpolierten Automatenklassikers *Tempest 2000* ist und bleibt Geschmackssache. Ihr steuert ein unsymmetrisches Raumschiff auf einer Vektor-3D-Fläche (Rechteck, Quadrat, Würfel) entlang und müßt versuchen, die aus dem Zentrum herannahenden Angreifer mit einem gezielten Laserschuß zu eliminieren. Insgesamt vier verschiedene Spielvarianten hat der aus Atari-Homecomputer-Zeiten bekannte Starprogrammierer Jeff Minter in sein Machwerk mit eingebaut. Wer's nostalgisch liebt, versucht sich an der 81'er Originalversion. Die "Tempest Plus"-Variante ist eine Mischung der Urversion mit neuen Features, zum Beispiel einen Robotor-Droiden, der Euch schußkräftig zur Seite steht. Neu hinzugekommen ist auch, daß Ihr zu zweit gleichzeitig gegen das Alien-Imperium antreten könnt. Bei der *Tempest 2000*-Version sind zahlreiche neue Gegner und unterschiedliche Waffenarten mit von der Partie. Zu guter Letzt wäre noch der Tempest-Duell-Modus zu erwähnen, in dem Ihr Euch mit einem Freund messen dürft. Alle High-Scores werden, dank eingebauter Batterie, dauerhaft gespeichert.

System: Jaguar
Spieletyp: Shoot'em-Up
Hersteller: Atari

Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Continue, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4-7
Preis: ca. 120 Mark

Wertung	
Grafik	35%
Musik	90%
Soundeffekte	71%
SPIEL-SPASS:	**80%**

Redaktionswertung



Sicherlich, die Grafik ist nicht das, was man von einer 64-Bit-Konsole erwartet, und jedes andere System könnte das ebenfalls bewerkstelligen. Tja, *Tempest 2000* gibt es eben nunmal vorerst nur für diese Konsole. Angesichts des kürzlich abgeschlossenen Lizenz-Deals mit "Sega of America", dürfte es aber nur eine Frage der Zeit sein, bis Ihr exklusive Jaguar-Titel auf einem Sega-System oder umgekehrt bewundern dürft. Was – wann – oder ob was kommen wird, steht noch in den Sternen geschrieben. Nun wieder zurück zur Gegenwart: Es macht einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus den Leib zu ballern, auch wenn es manchen auf die Dauer zu langweilig erscheinen mag. Die fetzigen Techno-Musikstücke sind bis jetzt das Beste, was ich auf dem Jaguar gehört habe. Der Beweis: Es gibt mittlerweile schon eine offizielle *Tempest-2000*-Musik-CD zum Kaufen! Für mich ist der aufgemotzte Klassiker das erste Modul, für welches es sich gelohnt hat, die Edelkonsole in die Hardwaresammlung aufzunehmen. Weitere aufgemotzte Klassiker sind bereits in der Mache, wir dürfen gespannt sein. *ws*

Das Original-Tempest, wie es 1980 in der Spielhalle anzutreffen war

Die Plusvariante bringt einen Sidekick-Droiden mit ins Spiel

So sieht Tempest 2000 aus, die aufgebohrte Version

Alle Spieloptionen auf einen Blick

Volltreffer

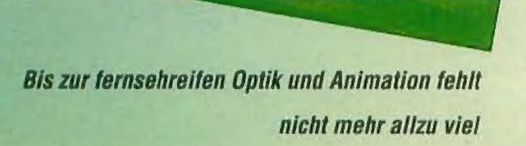
FIFA International Soccer



Zwar gibt es keine Original-Spielernamen, doch mit dem Editor könnt Ihr selbst welche einsetzen

Vor dem Spiel sind allerhand strategische Entscheidungen gefragt

Was ein rechter Sportfreak ist, will in der Halbzeit allerhand Statistik begutachten



Bis zur fernsehreifen Optik und Animation fehlt nicht mehr allzu viel

Zu Beginn überschüttet Euch *FIFA Soccer* mit einer Fülle von Auswahl- und Einstellmöglichkeiten. Der Schiedsrichter übersieht auf Wunsch Fouls und Abseits, die Spieldauer läßt sich ebenso ändern wie die Beschaffenheit des Rasens. Ihr wählt Euer Team aus dreißig Nationalmannschaften aus, darunter auch Deutschland und Brasilien. Ihr könnt Freundschaftsspiele, Weltmeisterschaften, eine komplette Liga-Saison oder Play-offs bestreiten. Während eines Turniers dürft Ihr jederzeit die Mannschaft wechseln, was besonders praktisch ist, wenn Eure Elf mal wieder am Verlieren ist. Die Perspektive des Mega-Drive-Hits wurde exakt übernommen, auch die Schlachtgesänge haben die Entwickler bei der Sega-Version "geklaut". In der Offensive steuert Ihr den Akteur, der sich in Ballbesitz befindet. Per Knopfdruck schlägt Euer Spieler Flanken, schießt aufs Tor, versucht Doppelpässe oder Hackentricks und zeigt die schönsten Flugkopfbälle oder Fallrückzieher (hängt von der Position des Balls ab). Die Härte Eurer Schüsse, Flanken und Pässe bestimmt Ihr mit einem Powermeter, das sich in der linken oberen Bildschirmecke befindet, mit den L-R-Tasten gebt Ihr dem Ball etwas Effet.

In der Defensive übernehmt Ihr per Druck auf die B-Taste den Spieler, der sich dem Ball am nächsten befindet. Euer Kicker grätscht nach dem Ball, checkt mit dem Ellbogen oder stößt seinen Gegenspieler einfach um (sieht der Schiedsrichter gar nicht gerne). Im Pausenmenü könnt Ihr fast alle Einstellungen verändern und die schönsten Szenen in Zeitlupe bewundern.



Das Beste an *FIFA Soccer* ist immer noch die Animation der Spieler. Der Torwart hechtet nach dem Ball wie Sepp Maier zu seinen besten Zeiten. Die Flugkopfbälle, Fallrückzieher und Hackentricks schauen einfach super aus. Von der Grafik und Animation her gibt es keine Fußball-Simulation, die mit *FIFA Soccer* mithalten kann. Spielerisch überzeugt mich die Super-Nintendo-Version etwas mehr als der Mega-Drive-Zwilling. Alle sechs Feuerknöpfe des Joypads sind belegt, mit der X-Taste z.B. spielt Ihr Doppelpässe. Damit schafft Ihr mit einiger Übung die schönsten Tore. Wenn Ihr Eure Schüsse anschneidet, könnt Ihr den Ball prima um den Torwart rumzirkeln. Lange Pässe sind zwar immer noch Glückssache und Dribbeln ist fast unmöglich, trotzdem gefällt mir *FIFA Soccer* auf dem Super NES besser als die Mega Drive-Version. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Electronic Arts

Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1-5
Features: Paßwort, Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 5-6
Preis: ca. 130 Mark

79% Grafik
82% Musik
80% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung





Bayern vor!

FIFA Soccer '95

Nach dem Riesenerfolg von *FIFA Soccer* letztes Jahr war es klar, daß EA einen Nachfolger veröffentlichen würde. Die 95er Version bietet als wichtigste Neuheit einen Liga-Modus, bei dem Ihr an der Meisterschaft neun verschiedener Länder teilnehmen könnt, darunter auch Deutschland, England, Brasilien und die USA. Jede Liga besteht aus aktuellen Teams mit fiktiven Spielern. In der Bundesliga tretet Ihr wie beim Vorbild zu insgesamt 34 Spielen an, nach jedem Match erscheint die neueste Tabelle. Verletzte Spieler fehlen unter Umständen über mehrere Spieltage, leider gibt's keinen Transfermarkt, wo Ihr neue Fußballer ein- oder verkauft (vielleicht bei FIFA 96). Natürlich dürft Ihr auch bei Freundschaftsspielen die Teams frei wählen, so ist z.B. ein Match zwischen Bayern München und der deutschen Nationalmannschaft ebenso möglich wie ein Treffen zwischen Luxemburg und dem FC Liverpool. Am Spiel selbst hat sich nicht viel verändert. Die geniale Perspektive wurde natürlich ebenso übernommen wie die ausgezeichnete Animation der Spieler. Die Flugkopfbälle, Fallrückzieher und Paraden der Kicker sehen immer noch phantastisch aus. Vor Freistößen nahe des gegnerischen Strafraums erscheint am unteren Bildschirmrand ein Menü, aus dem Ihr unterschiedliche Varianten auswählen könnt. Der Computer spielt deutlich besser als bei *FIFA Soccer*, mit gutem Paßspiel läßt er sich aber dennoch bezwingen. Die Schiedsrichter pfeifen sehr streng, bei Fouls von hinten gibt's öfters mal einen Platzverweis. Die eingebaute Batterie speichert bis zu vier Spielstände ab.

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Megabits: 16
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 120 Mark
77%
Grafik
82%
Musik
81%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Zum Glück haben die Entwickler von *FIFA '95* den Liga-Modus eingebaut, denn ansonsten wäre dieses Modul eine Frechheit. Es hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas geändert, Grafik und Sound sind fast identisch. Der Computer spielt zwar etwas besser, aber dafür 120 Mark hinblättern? Aber wie gesagt, der Liga-Modus macht alles wett, denn es macht einfach unheimlich viel Spaß, mit dem Lieblingsteam eine komplette Bundesliga-Saison durchzuspielen. Wenn es jetzt noch eine Option gäbe, mit der man die Spielernamen verändern könnte, dazu noch Torschützenlisten und Statistiken wie bei *NHL '95*, wäre *FIFA Soccer 95* sogar einen Klassik wert; vielleicht im nächsten Jahr. Falls Ihr das erste *FIFA Soccer* schon besitzt, solltet Ihr vor dem Kauf des neuen kräftig nachdenken, denn viel Neues gibt's nicht. rz


Den Freistoß schauen wir uns nochmal in Zeitlupe an



Bei harten Fouls kennen die Schiris kein Pardon



Nach dem Spiel seht Ihr Euch die Torschützen an



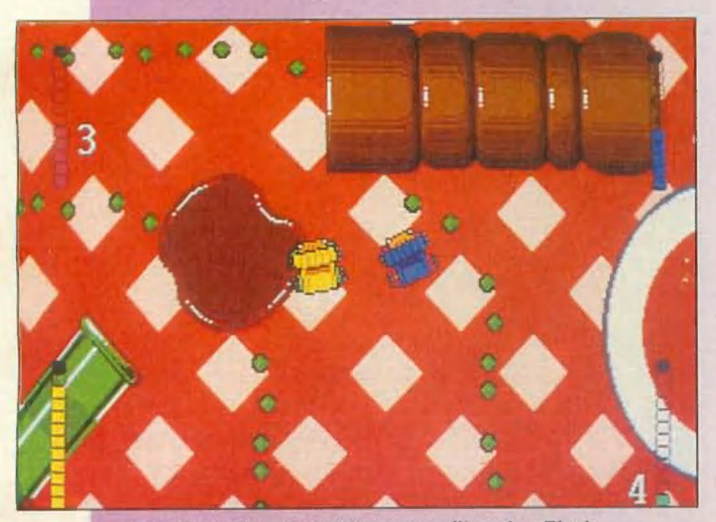
Pfeilschnell

Micro Machines 2

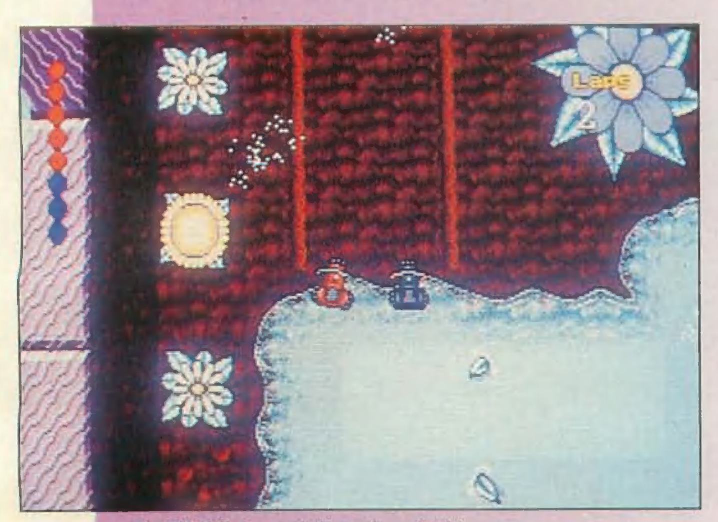




Selbst bei den Powerboat-Rennen geht's heiß zu!



Die Micro Machines flitzen quer über den Tisch



Auf Eisflächen wird's sehr rutschig

Da sind sie wieder, die kleinen Miniaturflitzer. Codemasters verwendet zum zweiten Mal ihr innovatives J-Cart-Modul, das über zwei zusätzlich eingebaute Joypad-Ports verfügt. Neben der Vierspieler-Mode gibt's auch einen "8-Player-Share-Option", in der sich jeweils zwei Spieler ein Joypad teilen dürfen. Wem das noch nicht ausreicht, und wer über einen großen Freundeskreis verfügt, wählt den Party - bzw. Teammodus an, hier dürfen sich bis zu 16 Rennfreunde abwechselnd oder in Zweiergruppen heiße Verfolgungsjagden liefern. Mächtig zugelegt hat dagegen die Palette der Fahrzeugtypen. Gefahren wird mit: Trucks, Buggies, Drugsters, Powerboats und vielen weiteren rasanten "Toy-Fuzis". Insgesamt 54 abwechslungsreiche Rennstrecken haben die Entwickler mit in das 8-MBit-Modul gequetscht. Der Ort des Renngeschehens wechselt ständig, mal mißbrauchen die tollkühnen Minirenner die Toilettenbrille als Fahrgelegenheit oder brausen ohne Skrupel über den gedeckten Frühstückstisch. Selbst das Hausdach oder der Badestrand ist von den kleinen Rackern nicht sicher. Das Ziel bei jedem Rennen ist es, die Gegner aus dem Bildschirm zu drängen, damit die kostbaren Bonuspunkte auf das hauseigene Punktekonto gutgeschrieben werden. Wer gerne auf Rekordzeitenjagd geht, wählt den Trial-Modus aus. Hier gilt es, einfach nur eine Rundenbestzeit aufzustellen, ohne Computerkonkurrenz und menschlichen Mitbestreitern. Der Herausforderer sieht dann einen imaginären Schatten von dem Fahrzeug, welches die Rundenzeit vorgelegt hat.

Die Entwickler des ersten Teils haben wirklich ganze Arbeit geleistet, damit *Micro Machines 2* spielspaßtechnisch noch ein größerer Erfolg wird als sein Vorgänger. Es ist heller Wahnsinn, was Euch hier für eine Vielfalt an verschiedenen Spielmodis geboten wird. Egal, ob Ihr als Einzelkämpfer oder im Gruppenmodus Vollgas gebt, es macht einfach einen Heidenspaß, über die verschiedenen "Alltags"-Parcours zu brausen. Nach einigen Probefahrten greift der Spieler gern zu Fisematenten wie Ausbremsen, Vom-Tisch-Schubsen, Abdrängen oder versucht, grundsätzlich eine Abkürzung zu suchen. Selbst in optischen Gesichtspunkten hat sich einiges verbessert gegenüber dem ersten Teil, wenngleich sich die Grafik immer noch sehr schlicht und einfach gibt. *Micro Machines 2* ist derzeit unangefochten das beste Multi-Player-Spiel auf dem Mega Drive. *WS*

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Codemaster
Testversion von: Codemaster
Anzahl der Spieler: 1-4 (1-16)

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4-5
Preis: ca. 130 Mark

58%
Grafik

68%
Musik

41%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **86%**

Redaktionswertung

Gnadenlos VIDEOSPIELE



TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Action Replay Pro 2	79,90
Game Genie	[illegible]
MULTI MEGA [illegible]	[illegible]
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Infrarot Joypads	69,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
Mega Adapter	39,90
Joypad Verlängerungen	19,90
Addam's Family d	49,90
Alien 3 d	[illegible]
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragoon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	39,80
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	[illegible]
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	79,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Ballz d	99,90
Barkley Jam	89,90
Bart's Nightmare d	[illegible]
Baseball 2020 d	49,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	[illegible]
Beavis [illegible] Bulthed us	129,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	49,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	49,90
Body Count d	109,90
Bonanza Bros. d	49,90
Cadash I	39,90
Captain Planet [illegible]	49,90
Chakan d	[illegible]
Chiki Chiki Boys d	49,90
Chuck Rock [illegible] d	79,90
Cliffhanger d	[illegible]
Combat Cars d	[illegible]
Contra Hard Corps us	[illegible]
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead [illegible]	[illegible]
Crackdown d	39,90
Crackdown I	[illegible]
Crudebusters [illegible]	49,90
Crueball [illegible]	49,90
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	39,90
Daviscup Tennis	89,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
DJ Boy d	39,90
Dr. Robotnik d	89,90
Double Dragon 3 d	69,90
Dracula	99,90
Dragon d	99,90
Dragon's Fury d	59,90
Dragon's Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	109,90
Double Sports d	69,90
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	49,90
Dune II d	109,90
Dungeon [illegible] Dragon d	59,90
Dynamite Headdy d	119,90
EA Tennis d	99,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
Ecco the Dolphin 2 us	109,90
ESPN Baseball us	109,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	99,90
Ex Mutants [illegible]	49,90
F 117 d	69,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fantasy Zone d	49,90
Fatal Fury d	69,90
FIFA Soccer d	89,90
FIFA '95	109,90
Final Blow I	29,90
Flink d	99,90
Flintstones d	89,90
G - Loc d	[illegible]
Galahad d	49,90
[illegible] Force II d	39,90
[illegible] Chaos d	69,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	49,90
Greendog d	49,90
Gunship d	49,90
Gynoug dt	39,90
Hardball '94	99,90
Hard [illegible] d	49,90
Haunting d	69,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
[illegible] d	49,90
Hook d	[illegible]
James Pond 3 d	[illegible]
Jewel Master d	39,90
Jordan [illegible] Bird d	49,90
Joe Montana '93 d	49,90
John Madden '92 d	49,90
John Madden 92 d	49,90
John [illegible] 95	109,90
Jordan vs Bird d	49,90
[illegible] Park d	[illegible]
Jurassic Rampage d	119,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	49,90
[illegible]	49,90
[illegible] d	119,90
Last Battle	49,90
LHX Attack Chopper d	49,90
Lotus Turbo Ch.	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	39,90
Mario [illegible] d	49,90
Maximum Carnage d	129,90
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Marco's Magic Soccer	109,90
Mercs d	39,90
Mickey Mania d	119,90
Mutant Football d	39,90
[illegible] Hockey d	49,90
NBA Jam d	99,90
NBA Live d	99,90
NHLPA '95 d	99,90
Normy's Beach Babe d	89,90
Paperboy d	49,90
PGA 3	109,90
Powermonger	49,90
Puggsy d	49,90
Quackshot d	49,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Riskey Woods d	49,90
Robocod d	49,90
Robocop vs Terminator d	[illegible]
Rocket Knight d	59,90
Sepp Maier Soccer d	69,90
Shadow of Beast d	49,90
Shaq Fu d	109,90
Shiningforce d	129,90
Shiningforce 2 d	139,90
Shinobi 3 d	89,90
Skitchin d	89,90
[illegible] Barts Nightm d	39,90
Snake Rattle'n Roll d	39,90
Sonic & Knuckle d	119,90
Sonic d	29,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	79,90
Sparkster d	89,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman [illegible]	29,90
Splatterhouse [illegible] d	49,90
Steel Empire d	39,90
Steel Talons d	49,90
Streets of Rage 3 d	119,90
Strider I	19,90
Strider d	29,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Summerchalleng d	59,90
Sunset Riders d	59,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	49,90
Super Streetfighter us	119,90
Super Streetfighter d	129,90
Super Streetfighter jp	109,90
Sylvester & Tweety d	119,90
Talespin [illegible]	29,90
Talmit's Adventure d	39,90
Tazmania 2 d	109,90
Technoclash d	49,90
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	49,90
Tiny [illegible] d	59,90
Tiny Toons Sports d	109,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	99,90
Toki d	49,90
Truxxton d	39,90
Turrican [illegible]	39,90
Turtles d	59,90
Turtles T[illegible] Fighters d	89,90
Twin Hawk d	49,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	39,90
Urban Strike [illegible]	89,90
Valis SD j	29,90
Verytex I	29,90
Virtual Pinball d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	69,90
[illegible]challenge [illegible]	49,90
Winter Olympics d	99,90
Wiz'n Liz d	59,90
Wonderboy V	49,90
World Class Soccer d	69,90
World Cup Italia d	39,90
WWF Wrestlemania d	49,90
Xenon 2 d	39,90
Zero Tolerances us	109,90
Zero Wings I	29,90
Zombies d	59,90
Zool d	49,90

SUPER NES

Titel	Preis
Action Replay Pro [illegible]	79,90
Gamemage	69,90
Game Genie	59,90
Gamesaver	69,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Joypads Infrarot	99,90
[illegible] Spieler Adapter	49,90
Joypad Verlängerung	19,90
[illegible] d	119,90
Addam's Family d	59,90
Addam's Family us	39,90
Addam's Family 2 eu	59,90
Adventure Islands us	49,90
All American Footbal us	49,90
Andre Agassi Tennis us	99,90
Arcana us	49,90
Art [illegible] Fighting eu	89,90
Axelay d	59,90
Baseball Simulator us	49,90
Batman Returns d	59,90
Battle Grand Prix j	59,90
Battleship d	69,90
Battletank us	49,90
Battletank eu	69,90
Battletank 2 us	119,90
Battletoads d	89,90
Best of the Best eu	69,90
Bill Laimber us	39,90
Blackthorne us	119,90
Blues Bros j	49,90
Blues Bros d	59,90
Bomberman d	69,90
Bomberman 2 us	119,90
Bonkers us	129,90
Brawl Bros d	79,90
Breath of Fire [illegible]	149,90
Brett Hull Hockey d	129,90
Bubsy d	89,90
Bubsy 2	139,90
Bugs Bunny d	129,90
Captain America eu	59,90
Chessmaster d	49,90
Chuck Rock us	49,90
Chuck Rock d	79,90
Chessmaster us	39,90
Choplifter III d	99,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates d	109,90
Cliffhanger d	59,90
Contra us	69,90
Cool Spot d	79,90
C.R.J. Baseball d	59,90
Crash Dummies us	49,90
Crash Dummies d	69,90
Crazy Sports eu	89,90
Cyber[illegible] d	59,90
D-Force us	49,90
Darius Twin us	49,90
Desert Fighter [illegible]	119,90
Donkey Kong d	139,90
[illegible]	119,90
Dr. Franken d	69,90
Dracula d	79,90
Drakkhan d	59,90
Drakkhen us	39,90
Dragon d	119,90
Dschungelbuch d	119,90
EEEK! the Cat d	99,90
Empire Strikes Back d	89,90
Equinox eu	69,90
F - Zero us	39,90
F1 Pole Position	89,90
F1 [illegible] d	119,90
First Samurai d	49,90
[illegible] History us	119,90
[illegible] Fantasy/II us	159,90
Final Fight us	59,90
Final Fight 2 d	119,90
[illegible]shback	69,90
Foreman Boxing us	39,90
Fun'n Games d	99,90
Ghouls'n Ghosts us	39,90
[illegible]	69,90
Great Circus Mystery us	139,90
Home Alone us	29,90
Hulk d	149,90
Hyper Zone us	49,90
Illusion [illegible] us	139,90
Joe & Mac us	59,90
[illegible] eu	79,90
Kablooey	39,90
K.H. Rummenige d	79,90
Kendo Rage us	69,90
Kevin Keegan eu	59,90
Kick Off d	79,90
King Arthur eu	79,90
King of Dragons d	109,90
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	69,90
Legend d	109,90
Lemmings d	69,90
Lemmings us	59,90
Lock On us	109,90
Lost Viking d	79,90
Mario Allstar d	79,90
Mario Andretti us	129,90
Mariokart us	99,90
Maximum Carnage d	129,90
Metroid II d	[illegible]
Mickey Mania d	119,90
Might [illegible] Magic II eu	109,90
Mr. Nutz eu	[illegible]
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	99,90
Obitus us	129,90
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	79,90
Paperboy 2 us	39,90
Paperboy 2 d	59,90
Pang d	69,90
Parodius d	59,90
Pilotwings [illegible]	29,90
Pitfighter us	39,90
Play Action Football us	39,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop'n Twinbee d	89,90
Pop'n Rainbow d	109,90
Populous 2 d	89,90
Powermonger d	79,90
Prince of Persia d	59,90
Push Over d	59,90
R - Type III eu	89,90
Raiden us	59,90
Rampart us	89,90
Rival Turf d	59,90
Rival Turf us	49,90
Roadrunner d	79,90
Rocketeer us	39,90
Roger Clemens Footb us	39,90
Rummenige Player Mgr.d	79,90
RPM Racing us	49,90
Rushing Beat	49,90
Secret of Mana d	119,90
Secret Missions d	69,90
Shaq Fu d	119,90
Simcity d	69,90
Simcity eu	59,90
Skyblazer eu	69,90
Slammasters d	139,90
Smart Ball us	49,90
Smash Tennis	109,90
[illegible] d	79,90
Spanky's Quest us	49,90
Sparkster d	129,90
Starwing d	59,90
Streetfighter [illegible] eu	59,90
Streetfighter [illegible] Turbo d	99,90
Strike Gunner d	49,90
Strike Gunner us	39,90
Striker d	79,90
Stunt Racer FX d	[illegible]
Super Bowling us	79,90
[illegible] d	69,90
Super Icehockey d	109,90
Super Kick Off d	69,90
Super Mariokart us	79,90
Super Metroid d	119,90
Super Morth d	[illegible]
Super Pang d	[illegible]
Super Soccer us	29,90
Super Streetfighter us	149,90
Super Tennis us	29,90
Super Turrican d	99,90
Tazmania d	59,90
Terminator [illegible] Arcade d	109,90
T2 Jugdement Day	139,90
Testdrive II d	79,90
Timeslip eu	49,90
Tiny Toons d	69,90
Top Gear [illegible]	59,90
Total Carnage eu	59,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry [illegible]	89,90
Troddlers d	109,90
Turrican d	59,90
Turn & Burn d	129,90
Turtles	[illegible]
UN Squadron us	49,90
[illegible]	119,90
Val [illegible] d	139,90
Vortex us	129,90
Wizardry V us	109,90
Wingcommander II eu	59,90
Winterolympics eu	69,90
Wolfchild us	69,90
World Cup USA d	129,90
World Heroes d	129,90
World Heroes II [illegible]	129,90
World League Basketball d	69,90
World League Hockey d	89,90
World League Soccer us	49,90
WWF Royal Rumble d	89,90
X-Zone us	69,90
Xardion us	49,90
Y's III us	99,90
Yogi Bear d	119,90
Young Merlin eu	99,90
Zelda us	59,90
Zombies d	79,90
Zool d	119,90

GAMEGEAR

Titel	Preis
Aerial Assault d	29,90
Addam's Family [illegible]	29,90
Alien Syndrome d	39,90
Ariel d	39,90
Ariel I	19,90
Asterix d	49,90
Bart vs the World d	29,90
Bart vs Space Mutants	29,90
Batman's Return d	39,90
Chakan d	39,90
Chessmaster	39,90
Chuck Rock d	39,90
Cool Spot d	49,90
Defender of Oasis d	29,90
Desert Speed Trap d	49,90
Desert Strike d	49,90
Donald Duck 2 d	59,90
Double Dragon [illegible]	49,90
Dracula d	39,90
Dragon Crystal [illegible]	29,90
F 1 Race	39,90
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Foreman Boxing d	39,90
Global Gladiators d	49,90
Hook d	39,90
Joe Montana	39,90
Jungle Book d	59,90
Last Action Hero d	29,90
Land of Illusion d	49,90
Marble Madness	39,90
Master of Darkness d	39,90
Monaco GP	39,90
Off Road d	29,90
Olympic Gold	39,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	39,90
Pengo	29,90
Popils	29,90
Prince of Persia [illegible]	39,90
Put'n Putter	29,90
Psychic World d	39,90
Robocod [illegible]	29,90
Robocop 3 d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
[illegible] d	29,90
[illegible] 2 d	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slider d	39,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic Chaos d	49,90
[illegible] 2 d	49,90
Starwars d	59,90
[illegible]spin d	49,90
[illegible] d	49,90
T2 Judgement Day d	39,90
[illegible]	29,90
Wolfchild d	39,90
Woody Pop	39,90

Lieferbedingungen:

us = [illegible] Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
[illegible] je nach Verfügbarkeit
I = japanisches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache

Wir liefern ausschliesslich aufgrund [illegible] Bedingungen. Alle Preise [illegible] inkl MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen [illegible] uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München



Kopfzerbrechen

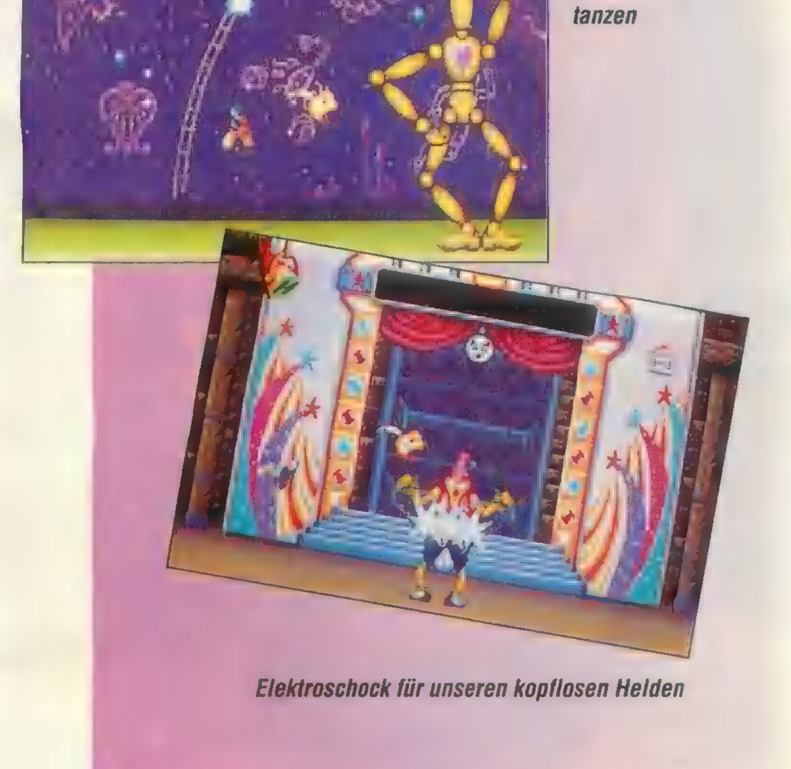
Dynamite Headdy

Video Classic



Huch, was kommt denn da angetanzt?

Schon wieder dieser verdammte Plüschbär!



Headdy läßt die Strohpuppen tanzen

Elektroschock für unseren kopflosen Helden

Da faßt man sich doch buchstäblich an den Kopf! Ausgerechnet zu dem Zeitpunkt, als unser Spielzeug-Held ins Leben gerufen werden soll, möchte Spielzeug-Imperator und Obermotz King Dark Demon ihn verschrotten lassen. Und das bloß, weil sein Kopf nicht richtig sitzt und wirr davonschwirrt. Aber so leicht ist der hitzköpfige *Dynamite Headdy* nicht unterzukriegen. Tapfer stellt er sich der Herausforderung und zieht in die neun Seitenscroll-Levels los, um sich seine Existenzberechtigung mit blanker Faust bzw. blanken Köpfen zu erkämpfen. Und dabei erhält er tatkräftige Unterstützung von den drei kugelförmigen Helfercharakteren, die ihm mit Zusatzköpfen und Hinweisen dienlich sind oder aber als Fanghaken in den einzelnen Stages herumbaumeln, an denen sich Headdy festklammern kann. Nun kann es ja losgehen in den ersten Level. Nach einer wilden Eröffnungssequenz, wo Headdy und andere defekte Spielzeugkollegen vor einer Verschrottungsmaschinerie flüchten, landet Ihr bereits beim ersten Boßgegner. Danach folgt eine Übungsstage, wo Ihr Euch mit den einzelnen Spielfunktionen vertraut machen könnt. Angefangen mit der Steuerung von Headdys Kopf, werdet Ihr hier Gelegenheit haben, das 13-teilige Waffenarsenal an Ersatzköpfen ausgiebig zu testen. Durch einfaches "anköpfen" des Waffenspenders wechselt Ihr bespielsweise so zwischen einem Hammerkopf, der eine stärkere Schlagkraft hat, einem Schlafkopf, der Euern HP wieder auf Vordermann bringt oder einem Sternkopf, der sternförmige Geschosse in die Gegend streut.



Da haben die Programmierexperten von Treasure, die einst das geniale *Gunster Heroes* in die Welt gesetzt hatten, ja etwas Tolles auf die Beine gestellt. *Dynamite Headdy* ist ein Jump'n'Run für Puristen. Knüppelhart geht es schon gleich nach der selbstlaufenden Anfangssequenz los, wo Ihr Euch mit einem Plüschbären herumschlagen müßt. Das genaue Timing bei Ausweichmanövern, der präzise Schußwinkel des Kopfgeschosses und das Koordinationsvermögen müssen unbedingt stimmen. Noch dazu schwirrt das Ganze in einem derart mörderischen Tempo davon, daß Ihr schon bei einer einzigen falschen Tastenbewegung vorzeitig im Continue-Menü landen könnt. Dafür gibt's in ruhigeren Stages versteckte Levels, an die Ihr nur durch die Anwendung eines bestimmten Ersatzkopfes herankommen könnt. "Köpfchenarbeit" ist also auch angesagt. *tet*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Treasure
Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6-7

Preis: ca. 130 Mark

81%
Grafik
72%
Musik
62%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung



Mega-Genial

Probotector

Lange hat's gedauert, doch das Warten hat sich gelohnt! Wie allgemein üblich, wurde auch die Mega Drive-Version in eine kleine Zukunftsstory verpackt, welche Ihr "live" (sogar in Deutsch) auf dem Bildschirm miterleben dürft. Ein trickreicher Hacker ist in einen Wissenschaftscomputer eingedrungen und versucht, Informationen über einen geheimen X-Raketenantrieb zu stehlen. Zur gleichen Zeit machen "Giganto"-Roboter und Monsterabarten die Städte unsicher. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines Special-Teams, das aus vier kampferfahrenen Robodroiden besteht, von denen Ihr einen als Euren Helden auswählen dürft. Jeder Charakter verfügt über eine einzigartige Waffenpalette, die sich in vier Stufen aufrüsten läßt. Während Euch die Kugeln und Laserblitze um die Ohren pfeifen, schaltet Ihr wie in *Super Probotector* zwischen den Waffensystemen um, an die Ihr durch das Abschießen von Extrasymbolen gelangt. In der ersten Stufe kämpft Ihr Euch durch ein halbverwüstetes Stadtszenario hindurch, in dem Euch am Ende ein bildschirmfüllender Blechkamerad das Helden-Lichtlein ausblasen will. Habt Ihr diesen Abschnitt geschafft, gilt es, sich für einen Weg zu entscheiden. Entweder Ihr begebt Euch mit einen imposanten Kampfhubschrauber in die Lüfte oder zischt mit einem Super-Bike direkt zum Labor und versucht, den Professor zu befreien. Welche Richtung Ihr auch einschlagen werdet, in jedem Level lauern Euch heimtückische Gegner auf, die sich nach mehr oder weniger Treffern erst in Pixel-Luft auflösen.



Einfach bombastisch, was die Konami-Leute alles aus dem Mega Drive herausholen können. Riesige Sprites, grandiose Explosionen und atemberaubende "Psyeudo"-3D-Effekte machen *Probotector* zu einem der rasantesten Action-Spiele im Mega Drive-Bereich. Von allen Seiten stürzen sich monströse Robo-Mutanten auf Euch, aber Ihr wehrt Euch mit den verfügbaren Wummen bestens. Obwohl Dutzende von Sprites um Euch herumturnen, trübt (fast!) kein Flackern und Ruckeln das Auge. Bereitet das Geballere allein schon einen Heidenspaß, macht der Zweispielermodus das amüsante Actionspektakel erst perfekt. Die Levels gestalten sich sehr abwechslungsreich und lassen selbst nach stundenlangen Bildschirmsitzungen keine Langeweile aufkommen. Das Modul hat ohne Einschränkung ein Video-Games-Classic verdient. Einfach zugreifen! *WS*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Shooting

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6-7

Preis: ca. 130 Mark

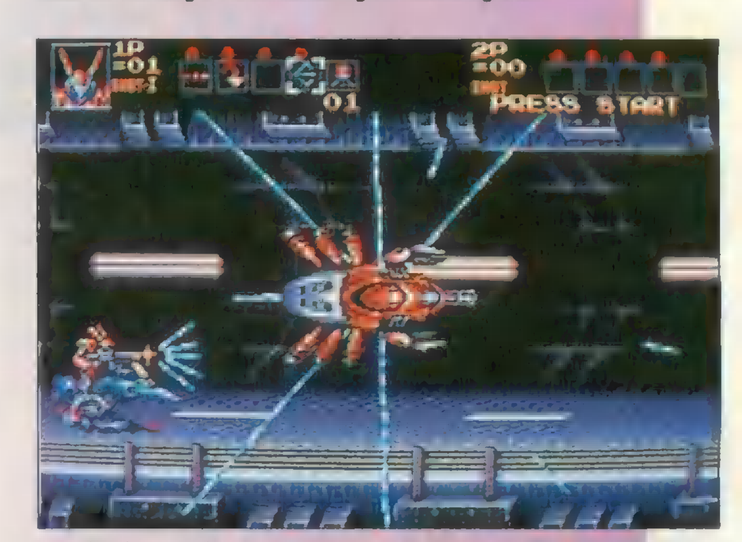
70%
Grafik
62%
Musik
55%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



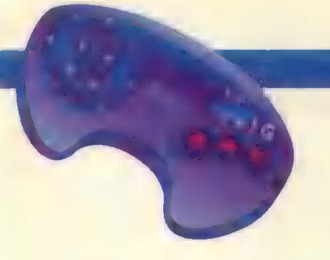
Auch in der Mega Drive-Version geht's bombig ab!



Mit Volldampf stürzt Ihr Euch hier ins heiße Robo-Gefecht



Bei diesem Blechkamerad müßt Ihr verdammt schnell reagieren

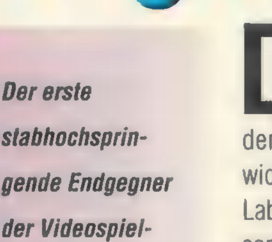


Ein Furz wird kommen

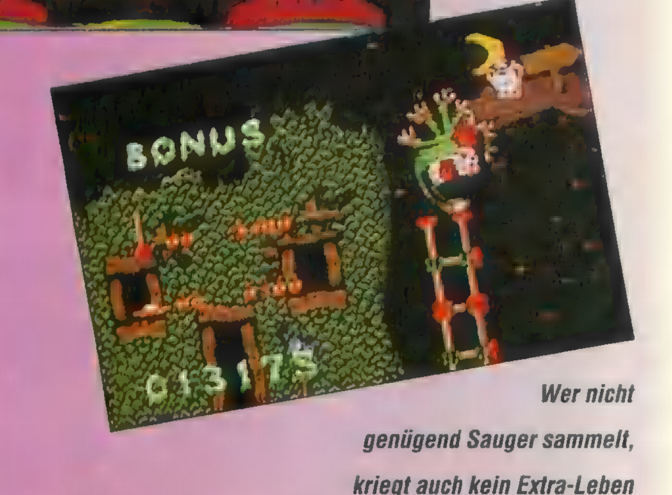


Boogerman





Der erste stabhochspringende Endgegner der Videospielgeschichte



Wer nicht genügend Sauger sammelt, kriegt auch kein Extra-Leben

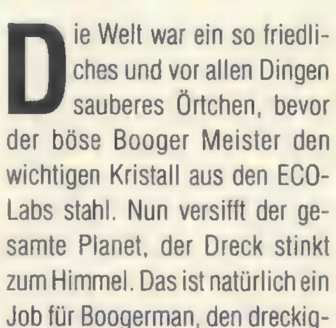


Keine Angst, es geht nicht mehr weit nach unten

Heute gibt's gegrillte Hämorrhoiden zum Abendessen

Die Welt war ein so friedliches und vor allen Dingen sauberes Örtchen, bevor der böse Booger Meister den wichtigen Kristall aus den ECO-Labs stahl. Nun versifft der gesamte Planet, der Dreck stinkt zum Himmel. Das ist natürlich ein Job für Boogerman, den dreckigsten Superhelden aller Zeiten.

Im ersten Furz'n'Run der Videospielgeschichte dürft Ihr all die Sachen machen, für die Euch Mami immer eine auf den Latz brennt. *Boogerman* besitzt nämlich keinerlei Waffen, sein Körper ist sein zugegeben furchterregendes Arsenal. Die ekeligen grünen Ausscheidungen seiner Knollennase wirft er zielgenau auf alle triefenden, würgenden und schleimigen Ungetüme, die sich ihm in den Weg stellen. Im äußersten Notfall läßt er schonmal einen seiner gefürchteten Killerfurze fahren, dem nun wirklich Nichts widerstehen kann. Wenn *Boogerman* zuvor rote Pepperoni gegessen hat, werden die rückwärtigen Ausstöße so gewaltig, daß er kurzzeitig sogar abhebt. Gefürchtet sind auch seine Rülpser, deren Gestank ganze Heerscharen umwirft. Doch genug des Lobes für *Boogermans* Auswürfe, denn auch das Spiel selbst ist sehr bemerkenswert. Ihr kämpft Euch durch verschiedene Gegenden des Booger-Planeten, wobei jeder Level aus vier Abschnitten besteht. Am Ende jeder Stage wartet ein Endgegner auf Euch, wobei die Bosse fast noch fertiger als unser Held selbst sind. Überall verstreut findet Ihr Vorräte, mit denen Ihr Eure Körperwaffen aufladen könnt. Als Zwischenspeicherpunkte dienen faltbare Toilettenhäuschen. Falls Ihr ein Klosett findet, spült Ihr Euch in einen Bonus-Level.





Meine Meinung

super

Trotz *Earthworm Jim* und Kid Clown aus *Crazy Chase* ist *Boogerman* mein absolutes Lieblingssprite. Es sieht einfach genial aus, wenn er sich hinhockt und mit aller Kraft ein Megafurz rauspreßt. Die Grazie, mit der er springt, erinnert eher an eine Ballerina als an einen versifften Superhelden. Die vielen abgefahrenen Ideen machen *Boogerman* zu etwas ganz Besonderem: Ein Klosett als Zugang zum Bonus-Level und Toilettensauger als Sammelobjekt für Extraleben. Wenn er vom Killerfurz angetrieben durch die Lüfte schwebt, verzerrt sich sein Gesicht entzückt. Die Hintergrundgrafik ist eher durchschnittlich, der Sound mit digitalisierten Rülpsern und Furzen paßt ganz gut zum Spiel. Trotzdem gehört *Boogerman* in jede Spielesammlung, denn es ist nicht nur das fertigste Mega-Drive-Modul aller Zeiten, es macht auch einen Heidenspaß. rz

System: Mega Drive
Spieletyp: Furz'n'Run
Hersteller: Interplay

Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 130 Mark

66%
Grafik
65%
Musik
71%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung





Neue Igeleien

Sonic & Knuckles

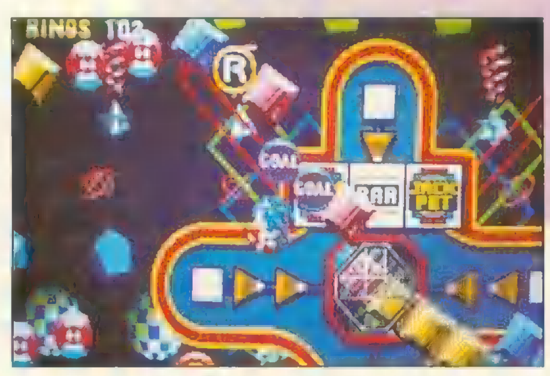
Das neueste Abenteuer ist in erster Linie der vierte Teil der erfolgreichen Spieleserie rund um Segas Haus- und Hof-Maskottchen. Wie schon beim 2.Teil des Sonic-Spiels, als Miles sein Debüt gab, kommt im vierten Teil der Ameisenbär Knuckles dazu. Ihr könnt diesmal entweder mit Sonic oder mit Knuckles antreten. Entscheidet Ihr Euch für Sonic, verändert sich nicht viel. Gebt Ihr Knuckles eine Chance, dürft Ihr Euch mit zwei neuen Fähigkeiten vertraut machen, die dieser Charakter mit ins Spiel bringt. Rastaman kann schweben und an Wänden hochklettern. Vor allem mit seinen Kletterkünsten ist Knuckles Sonic gegenüber im Vorteil. Nach jeder Welt müßt Ihr die Taktik zum Besiegen des obligatorischen Bösniks herausfinden, wobei zum Teil andere Endbosse auftauchen, je nachdem, ob Ihr mit Sonic oder Knuckles spielt. Bonustechnisch ist alles beim alten geblieben. Seid Ihr gleichzeitig Besitzer eines Sonic 2- oder Sonic 3-Moduls, könnt Ihr diese auf das Sonic & Knuckles-Modul aufstecken, das hierfür an der Oberseite eine Klappe aufweist. Dadurch wird z.B. Sonic 3 zum Riesenmodul “Sonic 3 & Knuckles”. Hierbei könnt Ihr Euch sogar mit Sonic und Knuckles in Hypersonic, bzw. Hyperknuckles verwandeln.

Durch Knuckles' neue Fähigkeiten werden endlich die Stellen in Sonic 3 zugänglich gemacht, bei denen sich der Spieler immer gefragt hat, wie man dort bloß hinkommen soll.

Ein steiniger Weg bis zum Endboß

Mal sehen, was mein Freund Knuckles macht

Merke: Glücksspiele erst ab 18!



Meine Meinung: super

Wer völlig auf Sonic steht, alle Vorgänger kennt und noch immer keine Ermüdungserscheinungen bei sich festgestellt hat, der darf bei diesem Modul getrost zugreifen. Sonic-Freaks werden dank der Abwärtskompatibilität aus ihren alten Sonic-Modulen (mit Cheat kann sogar Sonic 1 aufgesteckt werden) wieder neuen Spielspaß herauskitzeln können. Die Verkaufspolitik von Sega erscheint allerdings schon fragwürdig, wenn man bedenkt, daß die Programmierer von Sonic 3 absichtlich Stellen im Vorgänger geschaffen haben, die erst nach dem Aufstecken von Sonic 3 auf das neue Modul gelöst werden können (es existiert bei Sonic 3 sogar eine ganze Welt, in die man ohne Knuckles bisher nicht gelangen konnte). Sonic & Knuckles zusammen mit Sonic 3 (oder auch mit Sonic 2) ist wirklich ein riesiger Jump'n'Run-Hammer, nur müßt Ihr jetzt eben doppelt in die Tasche greifen, um das volle Epos genießen zu können. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Adapterfunktion gegenüber vorigen Sonicspielen

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

63% Grafik
63% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Orientalischer Tausendsassa

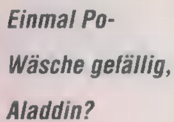
Aladdin





Seht welch nützlich Utensil Aladdin bei einem fliegenden Teppichhändler erstanden hat

Einfach nur Draufspringen, rate ich Euch an dieser Stelle



Einmal Po-Wäsche gefällig, Aladdin?



Rutscht die Pluderhos' vor lauter Schreck, ist die Contenance vom Wächter weg

Dank den Disney Zeichnern kamen wir in den Genuß eines tollen Films, der ein noch tolleres Spiel im Schlepptau nach sich zog. Man muß den Disney-Studios schon Achtung zollen- ohne die brillanten Trickfilmumsetzungen würden die schönsten Märchen im Zeitalter von Marvel-Helden, Dinos und Monstern glatt in Vergessenheit geraten. Worum es im Morgenland geht: schon seit vielen Jahren ist Dschaffar, der böse Wesir des Sultans, auf der Suche nach der Wunderlampe. Endlich hat er den Zugang zur Höhle der Wunder gefunden, wo die Lampe versteckt sein soll. Doch nur derjenige kann die Höhle betreten, der reinen Herzens ist. Deshalb versucht Dschaffar, diesen einen Menschen zu finden. Der jugendliche Saubermann Aladdin ahnt von alledem aber noch nichts und ist zudem in Sachen Prinzessinen aufreißen, Schätze an sich reißen und bösen morgendländischen Buben die Ohren langziehen reichlich beschäftigt. Deshalb führt der jugendliche Araber auch einen Dolch im Gewande, den er aber nicht immer zücken muß, da es sich auch mit Obst, dem Mageninhalt von Kamelen oder Ölfunzeln ganz gut Rambazamba machen läßt. Mit Hilfe eines Tuchs chwebt Aladdin in der SNES-Umsetzung außerdem wie mit einem Gleitschirm durch die Lüfte und vermeidet auf diese Art die Soldaten des Sultans und andere unangenehmen Erscheinungen. Nach einer Feindberührung schwindet etwas von Eurer Lebensenergie; grafisch in der Mega Drive-Version schön dargestellt in Form einer Rauchfahne, die Eure Lebensenergielampe verläßt. Kleine wie große Grafikgags dergestalt geben sich fortwährend (zumindest auf der MD-Version) die Klinke in die Hand: einem Eurer Feinde rutscht die Pluderhose während dem Kampf von der Hüfte, ein anderer von Jaffars Gehilfen kommt mit schmerzverzerrter Miene auf Euch zugelaufen, da er gerade barfuß über glühende Kohlen gelaufen ist. Obwohl sich das Spielprinzip in jedem der 10 poppigen Level (auf dem SNES sind es zwei Level weniger) kaum ändert, mit Ausnahme der Hochgeschwindigkeitsstage, wo Ihr einen fliegenden Teppich steuert, kommt nie Langeweile auf. In einigen der Leveln wartet außerdem ein unangenehmer Obermotz auf Euch. Als Extras sammelt Ihr edle Steine auf, die beim Straßenhändler für zusätzliche Leben und Continues verschachert werden können. Andere Gegenstände verschaffen Euch Zugang zur Zwischenlevel-Bonusrunde, in Form eines Spielautomats bzw. zum Bonuslevel. Zum Schluß des Spiels eilt Aladdin dann seiner geliebten Jasmin zu Hilfe, die von Dschaffar in seinem Palast gefangengehalten wird. Musikalisch werdet Ihr mit stimmungsvollen Orient-Themen versorgt.

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega

Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 2-9

Preis: ca. 120 Mark

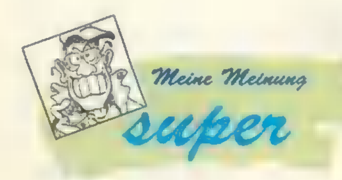
91%
Grafik
86%
Musik
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 94%

Redaktionswertung



Weniger detailreich geht es auf dieser Seite bei den Bildern der SNES-Version zu



Um die Katze gleich aus dem Sack zu lassen: Aladdin ist in meinen Augen das beste Mega Drive Jump'n'Run, das sich bereits vor *Earthworm Jim* auf dem Markt getummelt hat. Es sieht besser aus, hat mehr Gags und ist kreativer als alle anderen Titel des Genres. Dieses Spiel hat das magische Etwas, das einen an den Bildschirm gefesselt hält. Fantastische Grafik, extrem gute Spielbarkeit und ein Mördersound, der direkt aus dem Film übernommen wurde und auf beiden Systemen gleichermaßen gefällt, tragen das ihre zu diesem genialen Spiel bei. *Aladdin* für das SNES bietet die gleiche exzellente Grafik, wie das Mega Drive-Spiel. Beide Versionen sind rein horizontal scrollende Jump'n'-Runs. Während jedoch die Sega-Fassung den unglaublichen Charme und Witz des Films hervorragend wiedergibt, ist die Nintendo-Version fast schon langweilig. Es gibt für das SNES- Aladdin insgesamt nur vier verschiedene Gegner (Bosse *nicht* mitgerechnet). Die Animation der Spielfiguren stammt mit Sicherheit nicht von den Disney-Künstlern, denn sie wirkt zeitweise doch sehr hölzern. Außerdem ist das ganze Spiel mit acht Leveln im Vergleich zum Mega Drive doch reichlich kurz. Da auch die zehn Level auf dem Mega Drive für ein derart wegweisendes Spiel nicht gerade üppig sind, haben die Programmierer hier einfach auf ein Paßwortsystem verzichtet, um den Spielspaß zeitlich in die Länge zu ziehen. Das ist bei dem Meisterwerk der Sega-Umsetzung aber schon der einzige Lowdown (mittlerweile ist das Debug-Menü längst geknackt, mit dem die Visage des Hauptprogrammierers David Perry aufgerufen werden kann, der einen dann nach seinen Wünschen befragt). Schade, daß die SNES-Umsetzung die lustige Atmosphäre des Films nicht so gut wiedergibt. Ohne all die zusätzlichen Animationen und guten Gags der Mega Drive-Ausgabe fehlt hier doch eine Menge Spielwitz. Dafür wartet der Nintendo-Aladdin mit einigen zusätzlichen Spielelementen auf. Positiv zu erwähnen ist übrigens, daß das deutsche *Aladdin*-Modul mit vernünftigen Bildschirmtext glänzt. Der wackere Recke aus dem Morgenland zieht einfach jung und alt gleichermaßen in seinen Bann und verzaubert sogar jene, die bisher Videospielen eher abgeneigend gegenüber standen. *ds*



Was rülpst mir dieses Ungeheuer denn da entgegen?



Der Mond ist aufgegangen, viele Sternlein am Nintendo-Himmel prangen

Hui und weg war der böse morgenländische Onkel

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Capcorn
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 130 Mark
78%
Grafik
82%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



Eiskalt

NHL '95





Mario Lemieux taucht alleine vor dem Torwart auf

CALENDAR
PITTSBURGH
NOVEMBER
START = Exit

Der Kalender zeigt den Spielplan für die komplette Saison

LEAGUE LEADERS
TEAM

	Team	Goals Avg.
1	PITTSBURGH	6.77
2	NEW YORK	4.26
3	DETROIT	3.88
4	MONTREAL	3.68
5	TORONTO	3.67
6	PHILADELPHIA	3.50
7	VANCOUVER	3.48
8	CALGARY	3.38

←→=Change Stats B=Individual Leaders

Pittsburgh hat im Schnitt am meisten Tore pro Spiel erzielt

Im vierten Anlauf haben es die EA-Entwickler endlich geschafft, den langersehnten Liga-Modus in die *NHL*-Serie zu integrieren. Doch damit nicht genug, die Grafik wurde komplett umgemodelt, die Perspektive erscheint etwas steiler. Die Animation der Spieler wirkt viel flüssiger und das Modul spielt sich um einiges schneller als die Vorgänger. Zu Beginn stehen nicht weniger als zehn Spielmodi zur Auswahl. Es gibt Freundschaftspiele mit oder ohne Spielertausch, Ihr könnt eine neue Saison starten oder eine alte fortsetzen, direkt in die Playoffs mit einem oder sieben Spielen einsteigen oder im Practice-Mode sämtliche Techniken verfeinern. Mit "Create Players" entwerft Ihr Euren persönlichen Lieblingsspieler. Ihr gebt ihm einen beliebigen Namen und verteilt insgesamt 450 Punkte auf seine verschiedenen Eigenschaften. Außerdem bestimmt Ihr seine Position und legt sogar fest, ob er Links- oder Rechtshänder sein soll. Bei "Trade Players" tauscht Ihr Spieler mit anderen Clubs und unter "Sign Free Agents" engagiert Ihr Cracks, die auf der Transferliste stehen. Den Penalty-Shootout gibt's natürlich auch wieder. Damit nicht genug der Auswahlmöglichkeiten, Ihr bestimmt auch noch Spieldauer, Regelauslegung und natürlich, mit welchem Team Ihr antreten wollt. Bei den bekannten Spielmodi hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur wenig geändert, deshalb konzentriere ich mich auf den Liga-Modus. Ihr spielt eine volle oder verkürzte NHL-Saison durch, mit allen NHL-Teams und allen Stars. Vor jedem Spieltag seht Ihr eine Aufstellung aller Matches und wählt aus, welche Spiele Ihr selbst austragen wollt.



Ich weiß zwar nicht, warum es die Programmierer erst beim vierten Mal geschafft haben, den Liga-Modus zu integrieren, aber das Warten hat sich definitiv gelohnt. Eine komplette NHL-Saison durchzuspielen, macht unheimlich Spaß, durch die umfangreichen Statistiken habt Ihr jederzeit einen Überblick über alle Einzelheiten Eures Spiels. Ich habe nach jedem Match nachgeschaut, welche meiner Spieler in den verschiedenen Kategorien in den Top 20 liegen, und wo meine Mannschaft in den Teamstatistiken steht. Das Passen haben die Entwickler etwas zu schwer gemacht, und auch der Computergegner spielt immer noch zu schlecht. Meiner Meinung nach ist *NHL '95* das beste Sportspiel aller Zeiten, falls Ihr jedoch den Vorgänger schon besitzt und Euch der Liga-Modus nicht so wichtig erscheint, seid Ihr auch mit *NHL '94* gut bedient,

System: Mega Drive
Spieletyp: Eishockey-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 120 Mark

71%
Grafik
54%
Musik
73%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 92%

Redaktionswertung



The best Ninja

Shinobi III

Obwohl *Revenge of Shinobi* eines der ersten Spiele für den Mega Drive überhaupt war, gehört es auch heute noch zu den besten Action-Games. Der inoffizielle Nachfolger *Shadow Dancer* erwies sich als Reinfall, deshalb versuchte es Sega Ende 1993 mit *Shinobi 3* (in Japan hieß es übrigens *Shinobi 2*). Die Verbrecherorganisation Neo Zeed hat sich nach ihrer vernichtenden Niederlage neuformiert und strebt wieder nach der Weltherrschaft. Artgerecht ist Euer Kämpfer mit Shurikens, einem Katana-Schwert und vier äußerst wirksamen Ninja-Zaubersprüchen ausgerüstet. Außerdem beherrscht er natürlich knochenbrechende Martial-Arts-Techniken, vor denen van Damme vor Neid erblassen würde. Ihr prügelt Euch durch eine Reihe von Szenarios, die meist mit gefährlichen Zwischen- und Endgegnern bestückt sind. Die Spielabschnitte reichen von wasserdurchfluteten Höhlen, biogenetischen Versuchslabors über Abwasserkanäle bis zu Jetski-Fahrten auf dem Meer. Um Hindernisse zu überwinden, beherrscht Euer Ninja einen Doppelsprung, der ihn in beachtliche Höhen katapultiert oder er hangelt sich an Wänden entlang und stößt sich von ihnen ab. Auch per Pferd und Jetski versucht Ihr, den Neo-Zeed-Brüdern die Welt abspenstig zu machen. In allen Levels findet Ihr Kisten mit Extra-Shurikens, Zaubersprüchen oder Lebensenergie. Wie schon beim Original, haben sich die Entwickler für die Endgegner einiges einfallen lassen. Die fliegende Maschine im Labor kann z.B. Eure Steuerung umkehren. Es gibt keinerlei Paßwörter, dafür jede Menge Continues.



Mit *Revenge of Shinobi* kann der Nachfolger nicht ganz mithalten. Das erste Shinobi-Modul gehört immer noch zu meinen absoluten Lieblingsmodulen fürs Mega Drive. Beim zweiten Teil fehlt mir etwas das ausgeklügelte Spieldesign, obwohl es immer noch ein exzellentes Spiel ist. Die einzelnen Spielabschnitte bieten viel Abwechslung und auch die Hintergrundgrafik gehört zum Besten, was es auf 16-Bit gibt. Dazu paßt auch die fetzige Musik von Yuzo Koshiro, dem ungekrönten Meister des Modul-Sounds. Bei fast jedem Boß müßt Ihr eine neue Taktik anwenden, um ihn auszuschalten. Aber zum Glück haben sich die Programmierer beim Schwierigkeitsgrad etwas zurückgehalten, so daß Ihr mit etwas Geschick flüssig durchs Spiel kommen könnt. Für Action-Freaks ein absolutes Muß, ebenso wie der erste Teil. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action
Hersteller: Sega

Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4-6

Preis: ca. 120 Mark
91%
Grafik
81%
Musik
83%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: **91%**

Redaktionswertung

Wie ein Affe hängt er an den Rohren

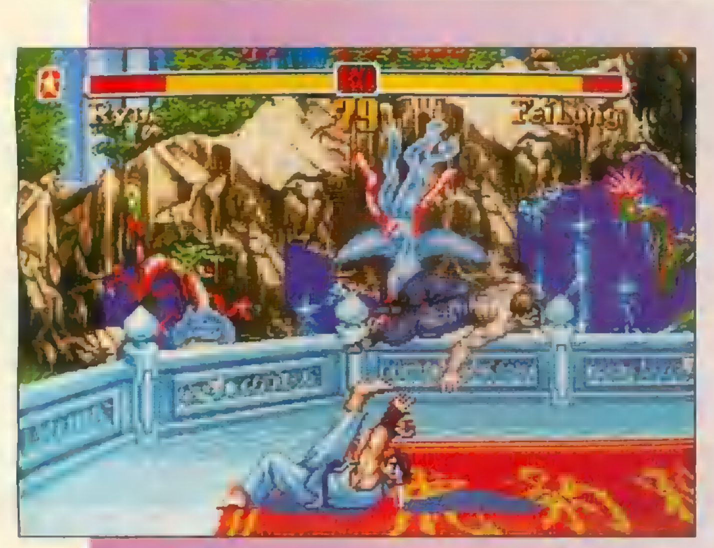
Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp

Mit dem Doppelsprung schwingt Ihr Euch in ungeahnte Höhen empor.

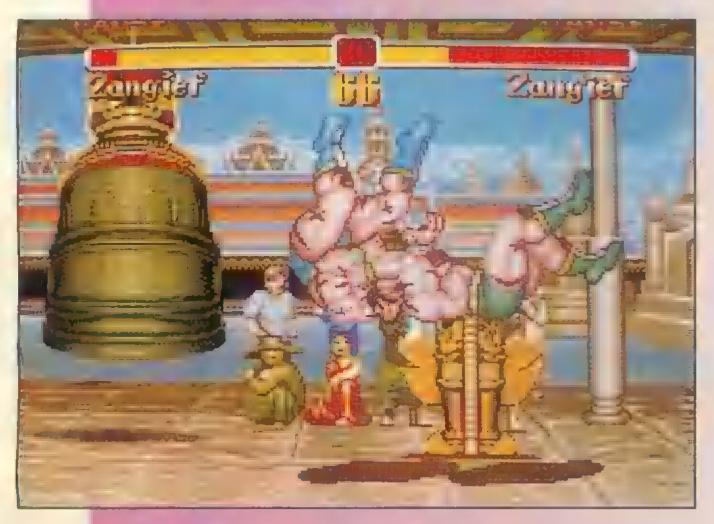
Der Endgegner im Jetski-Level baut sich selbst wieder zusammen.

The new Challengers

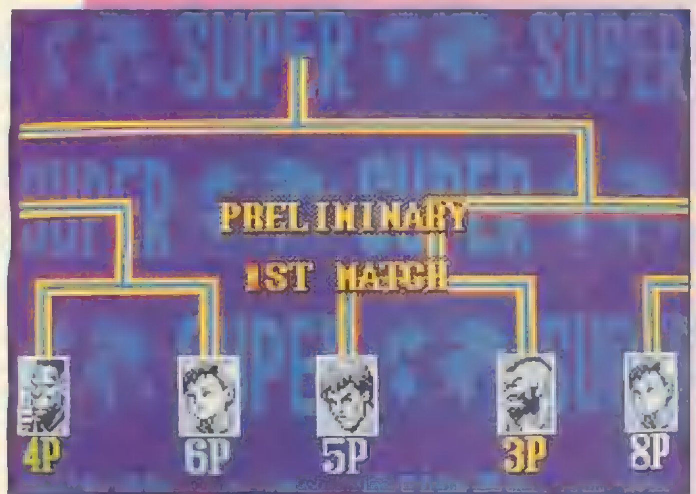
Super Street Fighter 2



Tja, Fei Long, Ryu is still Number one!



Wenn zwei russische Brocken fliegen ...



Der Turniermode verspricht einige Spannung unter Freunden

Wer hat schon jahrelanges Training hinter sich, wer ließ ein neues Zeitalter der Videospielgeschichte einläuten, wer verzückt die Kids immer wieder, wer wurde oft kopiert, aber nur einmal erreicht (*Samurai Shodown*)? Die *Streetfighter*-Riege natürlich! Nach der Turbo-/Special Champion-Edition schiebt Capcom in *Super Streetfighter 2* jetzt vier frische Kämpfer nach, die den zwölf alteingesessenen zeigen wollen, was 'ne Harke ist. Im Zuge der Emanzipation sei eine harte Lady (Chun Li) wohl zu wenig, dachten sich die Capcom-Leute und spendierten eine englische Blondine mit knielangen Zöpfen und atemberaubend langen Beinen. Cammy, so das durchschlagskräftige Mädel, hat innerhalb des Quartetts die wirksamsten und am leichtesten auszuführenden Special-Moves. Wenn Ihr zum normalen Feuerball-Move ansetzt (Viertelkreis+Kickbutton), bohrt sich das Luder in einer horizontalen Drehbewegung in Eure Magengrube. Vor allem die Maschine liebt diesen Move, der nicht antizipierbar und somit schwer zu kontern ist. Außerdem verfügt Cammy über einen Dragon-Punch-ähnlichen Kick-Aufwärtshaken (wird auch so ausgelöst) und einen drehenden Faustschlag, der durch die seltsame Kombination links-links unten-rechts+Punch einschlägt. Weniger mit britischer Eleganz, als mit hirnloser Muskelkraft agiert Thunder Hawk, ein bulliger Indianer, der von M.Bisons Verbrecherorganisation aus seinem Reservat in den Staaten vertrieben wurde und fortan in Mexiko seine indianischen Wrestlingtechniken für das ultimative Ziel perfektioniert: Bison zwischen seinen wuchtigen Händen zu zertrümmern. Dazu hat er einige Kniffe ausbaldowert: Haltet Ihr in der Luft alle drei Punch-Buttons gedrückt, schnellt T.Hawk wie ein Adler mit den Ellenbogen voraus auf den Gegner zu. Betägtigt Ihr die klassische Ken/Ryu-Dragon-Punch-Kombination, steigt der hochaufgeschossene Kleiderschrank in die Lüfte und holt Euch von den Füßen. Last but not least beherrscht er noch den Storm Hammer: Nach einer 360-Grad-Joypadrotation (allein der Begriff jagt mir schon kalte Schauer über den Rücken: Schon bei Zangief ist es noch keinem Redaktionsmitglied gelungen, diesen Move wirkungsvoll einzusetzen) und einem Punch-Button-Druck packt er den nichtsahnenden Gegner, schleudert ihn in der Luft umher, um ihn schließlich mit Urgewalt in den Boden krachen zu lassen. Der letzte Neuzugang ist ein farbiger Kickboxer aus der Südseeinsel und Reggae-Metropole Jamaica namens Dee-Jay. Das Muskelpaket in der coolen Maximum-Hose ist fest davon überzeugt, seine Musikleidenschaft in Verbindung mit seinen Kampfkünsten werde ihn an die Spitze

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: Continue, viele Spielmodi

Schwierigkeitsgrad: 3-8
Preis: ca. 150 Mark

84%
Grafik
65%
Musik
52%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 91%

Redaktionswertung



der weltbesten Streetfighter bringen. Mich hat er bisher jedoch nur zur Verzweiflung gebracht, funktionieren seine drei Special-Moves doch nur nach den von allen Beat'em Up-Fans so gehaßten links-rechts und unten-oben Bewegungen mit jeweils zwei Sekunden Wartezeit. Dann wirft er Sicheln wie Army-Veteran Guile oder greift mit drehenden Kicks an. Der größere Speicher der Mega Drive-Version (40 Mbit) im Vergleich zur SNES-Variante (32MBit) wurde dazu genutzt, daß die grafische Darstellung nahezu identisch ist. Soundtechnisch müßt Ihr wieder die bekannten MD-Abstriche machen. Neben den Gruppenraufereien findet Ihr einen Turniermodus, in dem acht Fighter in Vor-, Zwischen-, Hoffnungs- und Endrunden den Sieger ausfechten. Im Time-Trial-Modus müßt Ihr den Gegner so schnell wie möglich in einer Runde auf die Matte legen. Der Capcom-Rekord steht bei sechs Sekunden!. MD-only ist ein Modus, in dem es gilt, mit ausgefallenen Techniken möglichst viele Punkte zu scheffeln. Natürlich könnt Ihr wieder die beliebten Turbo-Sterne zuschalten

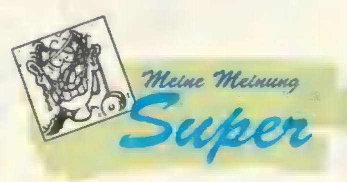
System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: Continue, viele Spielmodi

Schwierigkeitsgrad: 3-8
Preis: ca. 150 Mark

81%
Grafik
75%
Musik
80%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **92%**

Redaktionswertung



***Street Fighter* ist und bleibt eine Legende, da Capcom mit diesem Spiel praktisch ein neues Genre eingeführt hat. Jede aufgepeppte Version vermag den Spieler noch ein Stückchen näher an die Perfektion heranzuführen und zieht ihm unweigerlich das Geld aus der Tasche, womit wir auch schon bei der Hauptkritik wären: Für jeweils geringfügige Innovationen immer wieder den vollen Modulpreis zu verlangen, grenzt eigentlich schon an Unverschämtheit, aber der treue Fan nimmt das in Kauf. Wie dem auch sei, das neue Quartett fügt sich prima in die alte Garde ein, und die neuen Modes halten Euch auch langfristg beschäftigt. Man muß aber auch sehen, daß die Saga von der Präsentation her schon lange nicht mehr mit den Neo Geo-Prügelknallern mithalten kann und spielerisch wurde es erst vom Schwertspektakel *Samurai Shodown* erreicht. Kritisieren muß ich allenfalls (grenzt schon fast an Majestätsbeleidigung!), daß die Sprachausgabe auf dem Mega Drive schlichtweg zum Heulen ist und die Kämpfer zuviele Special-Moves der unausführbaren Sorte links-rechts und unten-oben in petto haben. Ansonsten bekommt Ihr mit *Super Streetfighter 2* ein fast perfektes Beat'em Up geboten, das jahrelangen Spielspaß garantiert. Wer mehr erstklassige Prügelspiele will, muß tief in die Tasche greifen und zu SNK schielen.** *rk*

Chun Lis neue Fireball-Animation ist echt sexy

16 Asse müßt Ihr schlagen, um zum Champ gekürt zu werden

T.Hawk greift zwar langsam, dafür knallhart an

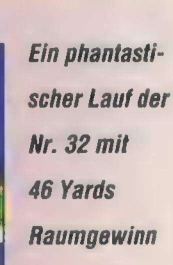
Dee Jay sollte besser weiter auf den Platten reiten!



Double Play

Madden NFL'94

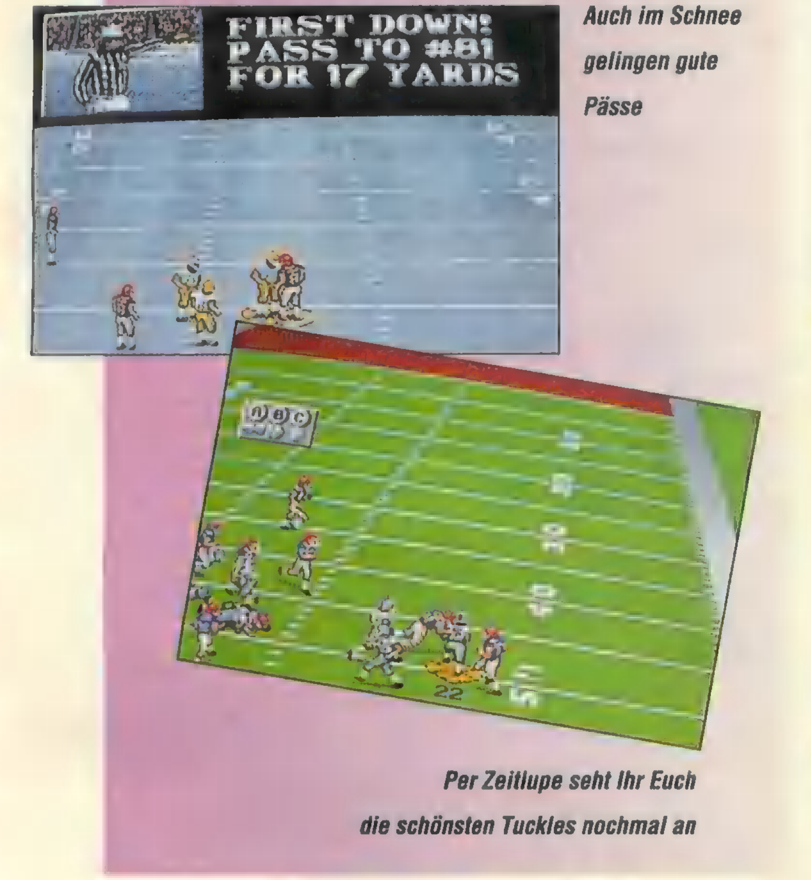




Ein phantastischer Lauf der Nr. 32 mit 46 Yards Raumgewinn



Es stehen über 100 Spielzüge zur Auswahl



Auch im Schnee gelingen gute Pässe

Per Zeitlupe seht Ihr Euch die schönsten Tuckles nochmal an

Die 94er Version der Madden-Serie bietet als interessantestes Feature den Mehrspielermodus. Mit einem Multitap können auf dem Super Nintendo bis zu fünf, auf dem Mega Drive mit dem EA-Vier-Player-Adapter bis zu vier Football-Fans zusammen oder in gegnerischen Mannschaften spielen. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen oder erst in die Play-offs einsteigen. An der Steuerung und der Tastenbelegung hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Während eines offensiven Spielzugs kontrolliert Ihr den ballführenden Spieler, das heißt, Ihr übernehmt zuerst den Quarterback und dann den jeweiligen Ballempfänger. Bei einem Paßspiel erscheinen nach dem Snap drei Fenster in der oberen Bildschirmhälfte, die Eure Paßempfänger zeigen. Diese werden per Knopfdruck angespielt. Nachdem der Quarterback geworfen hat, übernehmt Ihr die Kontrolle des potentiellen Fängers. Bei Laufspielen steuert Ihr nach dem Snap den Läufer, der sich drehen, springen und sich nach vorne werfen kann.

Meine Meinung

super

Die Programmierer von Electronic Arts zeigen inzwischen auch auf dem Super NES, was möglich ist. *Madden NFL'94* ist ein Musterbeispiel dafür. Die Aufmachung dieses Spiels ist wirklich grandios. In Pausenmodus tanzen Cheerleader vergnügt auf dem Bildschirm herum. Bei einem plötzlichen Ballverlust dreht sich das Spielfeld um 180 Grad (der Effekt ist einfach phantastisch). Die Zeitlupe zoomt und dreht in exzellenter 3-D-Grafik. Die Steigerung im Vergleich zur 93er Version ist erstaunlich. *Madden NFL'94* auf dem Mega Drive hat es da schon viel schwerer, da der Vorgänger schon unglaublich gut war. Deswegen sind die Verbesserungen auch mehr kosmetischer Art. Wenn EA dem Nintendo-Modul bei Madden NFL '95 jetzt noch eine Batterie spendiert, können wir uns auf zwei perfekte Football-Simulationen freuen. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1-5
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5-8
Preis: ca. 130 Mark

84%
Grafik
59%
Musik
82%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts

Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 120 Mark

81%
Grafik
54%
Musik
80%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 87%

Redaktionswertung



Balleraction pur!

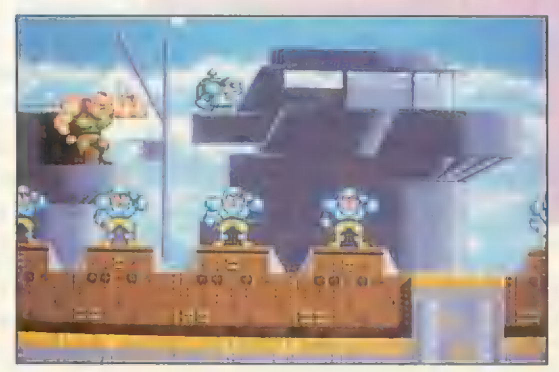
Gunstar Heroes

Sega selbst konnte der Ballerspiel-Dürre nicht mehr zusehen und zaubert einen knallharten Actiontitel aus dem Hut. In *Gunstar Heroes* helft Ihr alleine oder im Team einem Professor, seine entwendeten Edelklunkerchen wieder zu beschaffen. Die Edelsteine befinden sich in den Klauen diverser Wächter, die Ihr nach erfolgreichen Meistern von vier anwählbaren Levels vor die Zieloptik Eurer Knarre bekommt. Um den Schergen der Unterwelt Saures zu geben, wählt Ihr zu Beginn Euer Waffenarsenal aus. Hier stehen Euch acht verschiedene Kombinationen zur Verfügung. Während Euch die Kugeln um die Ohren pfeifen, könnt Ihr per Knopfdruck zwischen zwei Waffensystemen wählen, die zusätzlich durch Aufnahme von Extrasymbolen beliebig oft gewechselt werden können. So ausgerüstet, stürzt Ihr Euch mittels Inline-Skates auf feindreiche Höhlengebiete oder infiltriert eine vertikal scrollende Raketenbasis. Ihr könnt Euch aber auch nach dem "Mensch ärgere dich nicht"-Prinzip durch einen Level würfeln. Dabei seht Ihr Euren Helden auf einem Spielbrett, dessen Felder aus 'Boss', Extras', 'Fight' und ähnlichem bestehen. Marschiert Ihr erfolgreich durch einen Level und haut den äußerst widerspenstigen und sich zigmal verwandelten Stage-Bossen eine vor den Latz, geben diese unter lautem Wehklagen die Diamanten und Rubine preis. Wenn die Söldner alle Stages absolvieren, schnappen sich die Halunken die Tochter des Professors, und die feindliche Macht fordert Euch zum alles entscheidenden Duell heraus.

Bei Gunstar Heroes darf geballert werden, was die Laserwumme aushält

Die Tochter des armen Professors wurde gerade entführt

Alle Sprites sind sehr farbenfroh und zudem gut animiert





Am Anfang war ich sehr skeptisch, was sich hinter dem Namen *Gunstar Heroes* an Spielwitz verbirgt. Bereits nach kurzer Spielzeit wurde ich positiv überrascht. Obwohl permanent Dutzende von Galgenvögeln um Euch herumturnen, trübt kein Flakkern und Ruckeln das geschulte Auge. Der Sound dröhnt fetzig aus den Boxen und untermalt das actionreiche Geschehen tatkräftig. Allein das pure Geballere macht schon einen Heidenspaß. Der amüsante Zweispielermodus setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Überhaupt strotzt *Gunstar Heroes* nur so mit innovativen Einfällen. Jeder Endgegner wartet mit bis zu fünfzehn verschiedenen Taktiken auf. Ihr könnt Euch Flugobjekte aus der Luft krallen und Euren Widersacher an die Birne werfen. Alles in allem bekommt Ihr ein Super-Action-Spiel geboten, das Euch einiges an Joypad-Geschick abverlangen wird. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Shooting
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Auswahlmenü

Schwierigkeitsgrad: 4-6
Preis: ca. 120 Mark

81%
Grafik
68%
Musik
72%
Soundeffekte

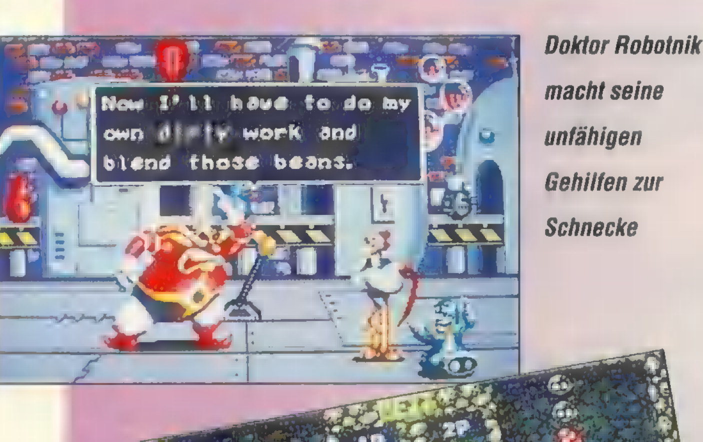
SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung



Dr. Robotniks

Mean Bean Machine



Doktor Robotnik macht seine unfähigen Gehilfen zur Schnecke

Die Taktik des rechten Spielers erscheint mir doch etwas seltsam

Jeder Sonic-Fan kennt Dr. Robotnik, den Bösewicht aus allen Abenteuern des schnellen Igels. Diesmal macht er sich über die harmlosen Einwohner der friedlichen Stadt Beanville her. Er will die niedlichen Bohnenstangen entführen, um sie zu für seine bösartigen Zwecke zu mißbrauchen. Nur Ihr könnt die dunklen Pläne des Doktors vereiteln.

Die Bohnen fallen in Paaren in einen Dungeon. Eure Aufgabe ist es, vier gleichfarbige Erbsen entweder horizontal oder vertikal zu vereinen, um sie somit vor dem bösen Dr. Robotnik zu schützen. So ein Viererhaufen verschwindet vom Bildschirm und alles, was darüberliegt, fällt nach unten durch. Für jedes gerettete Quartett gibt's Punkte. Außerdem erscheint bei Eurem Gegner auf der anderen Bildschirmseite eine schwarze Anti-Bohne, die sich nur entfernen läßt, wenn sich ein anliegender Viererblock auflöst. Verschwindet ein Quartett und darüberliegende Bohnen fallen herunter und bilden wieder einen gleichfarbigen Vierer, entsteht eine Kettenreaktion, und die Anzahl der schwarzen Spielverderber beim Gegner vervielfacht sich. Falls Ihr drei oder mehr solcher Reaktionen hintereinander schafft, bekommt Euer Gegner tierische Probleme, denn in so einem Fall kann es schon mal passieren, daß die Spielfläche des Mitspielers mit schwarzen Bohnen zugeschüttet wird. Der Spieler, dessen Bohnenhaufen zuerst die Decke des Dungeons erreicht, hat verloren. Ihr dürft gegen Dr. Robotnik oder einen Freund antreten, wobei Ihr im Zwei-Spieler-Modus für jeden Konkurrenten unterschiedliche Schwierigkeitsstufen einstellen könnt.



Vor dem Kampf stellt sich jeder Gegner mit einem dummen Spruch vor

So sieht eine Kettenreaktion aus



Mit *Dr. Robotniks Mean Bean Machine* präsentierte uns Sega den mit Abstand besten Tetris-Klone, seit das große Vorbild zum ersten Mal einen Computer-Bildschirm erblickte. Die Idee mit den Kettenreaktionen ist einfach genial, denn mit etwas Spielgeschick lassen sich solche Manöver planen und gezielt ausführen. Es kann aber auch passieren, daß man gerade dabei ist, den Mitspieler mit einer Mehrfachreaktion zu "beglücken" und einem ein fallender schwarzer Stein alles ruiniert. Die Schadenfreude verzerrt in so einem Fall das glückliche Spielergesicht und die Zuschauer biegen sich vor Lachen. Auch wenn Euer Dungeon fast schon zu ist, habt Ihr aber immer noch eine Gewinnchance. Ihr könnt Euch auch aus scheinbar ausweglosen Situationen immer noch retten und innerhalb kürzester Zeit das Rad wenden. Tetris-Fans langt zu! rz

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Compile
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3-9

Preis: ca. 120 Mark

50%
Grafik
68%
Musik
40%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung



The next Generation
Castlevania

Da isses nun! Nahezu unendlich viel Zeit mußte in Transsylvanien verstreichen, bis sich Graf Dracula endlich dazu durchringen konnte, seine Legionen des Bösen übers Mega Drive schweifen zu lassen. Das hält auch die hartnäckigste Dynastie nicht aus: Die Belmonts, seine ewigen Feinde, sind inzwischen ausgestorben. Doch in die Fußstapfen der legendären Peitschenschwinger treten nun John Morris, ein Engländer, der ebenfalls Indiana Jones Lieblingswerkzeug beherrscht und Legarde, ein Spanier, der mit der Hellebarde meisterlich umzugehen vermag. Nachdem Ihr Euch für einen von beiden entschieden habt, geht die Jagd quer durch Europa los. Von Transsylvanien übers antike Griechenland, Italien (Pisa), Frankreich (Versailles) bis hin zu Deutschland gilt es, Vampiren und anderem (mächtigem) Gesocks das Lebenslicht auszublasen. Dazu stehen Euch neben der aufrüstbaren Waffe der Helden noch die *Castelvania*-üblichen Kerzen und Lampen zur Verfügung, die durch Zerschlagen nützliche Extras freigeben: Mahlzeiten und Äxte, Napalm sowie Bumerangs sind vor allem beim Kampf gegen die zahlreichen Zwischen- und Endgegner unentbehrlich. Grafisch gesehen bietet *Castelvania: Next Generation* ein wahres Festmahl für Eure Augen. Ein Paßwort-System ist ebenfalls vorhanden.

System: Mega Drive
Spieletyp: Action

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

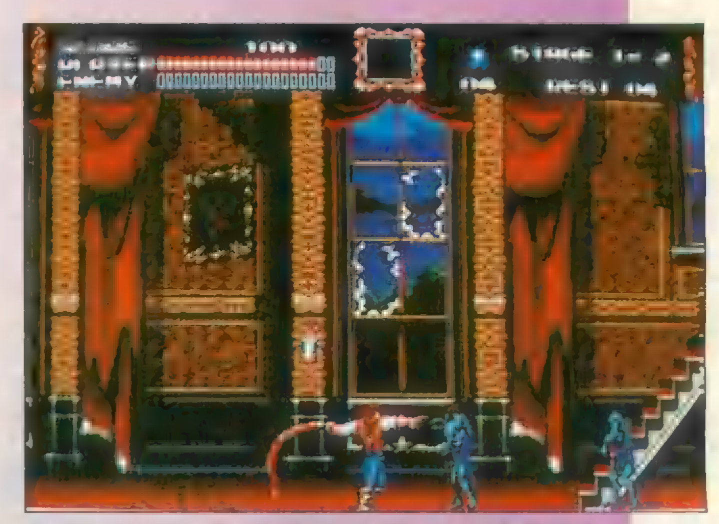
85%
Grafik
55%
Musik
71%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung



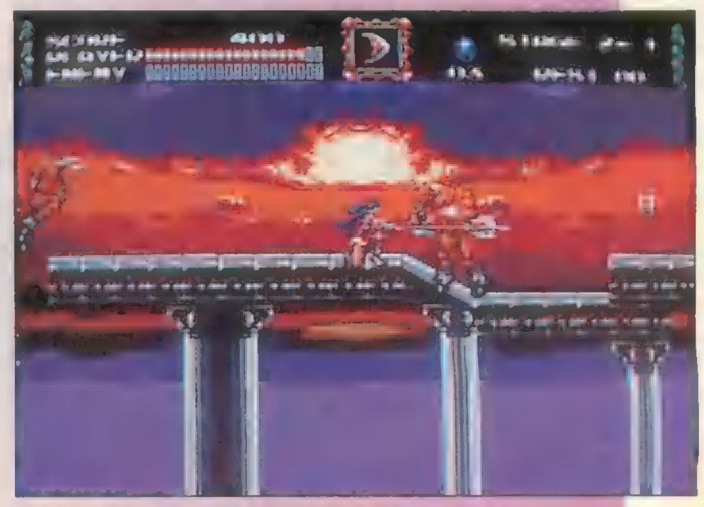
Genial! Konami-Programmierer sind einfach Asse. Ihr habt oft das Gefühl, im Spiel ist ein 3D-Chip am Werk. Ein Endgegner aus lauter Schrauben wird stufenlos gedreht und vergrößert, oder Ihr lauft auf sich drehenden Plattformen um den schiefen Turm von Pisa herum, um Euch auf dem Gipfel mit einem langschwänzigen Drachen zu duellieren. Oftmals scrollen die Stages auch von selbst, so daß Ihr schleunigst die Füße in die Hand nehmen solltet. Da geht's dann auf Steilwänden Schlösser hinab oder Schluchten hinauf, während das Wasser unbarmherzig steigt. Überhaupt schlägt der Spielwitz dieses Klassikers Purzelbäume: Ihr schlagt Euch mit dem Sensenmann im Kartenspiel, kriecht unter hämmernden Uhrwerken hindurch und laßt das fensterzerbrechende Gebrüll eines Minotaurus über Euch ergehen. Lediglich soundtechnisch treten die altbekannten Mega Drive-Schwächen wieder zu Tage, denn die herrlichen Effekte der SNES-Version *Castelvania 4* werden bei weitem nicht erreicht. Bleibt abschließend zu sagen: Ein heißer Action-Titel, den Ihr unbedingt haben müßt. *ws*



John Morris schwingt ebenfalls geschickt seine Peitsche



Tarzan wird bei diesem Anblick vor Neid erblassen



John verfügt über eine reichhaltige Waffenpalette

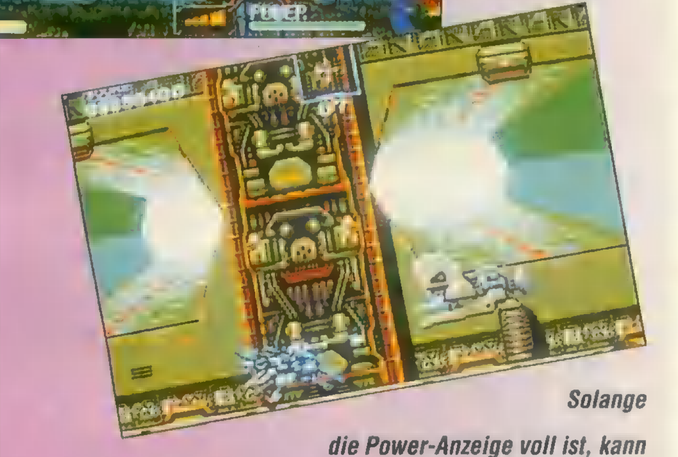




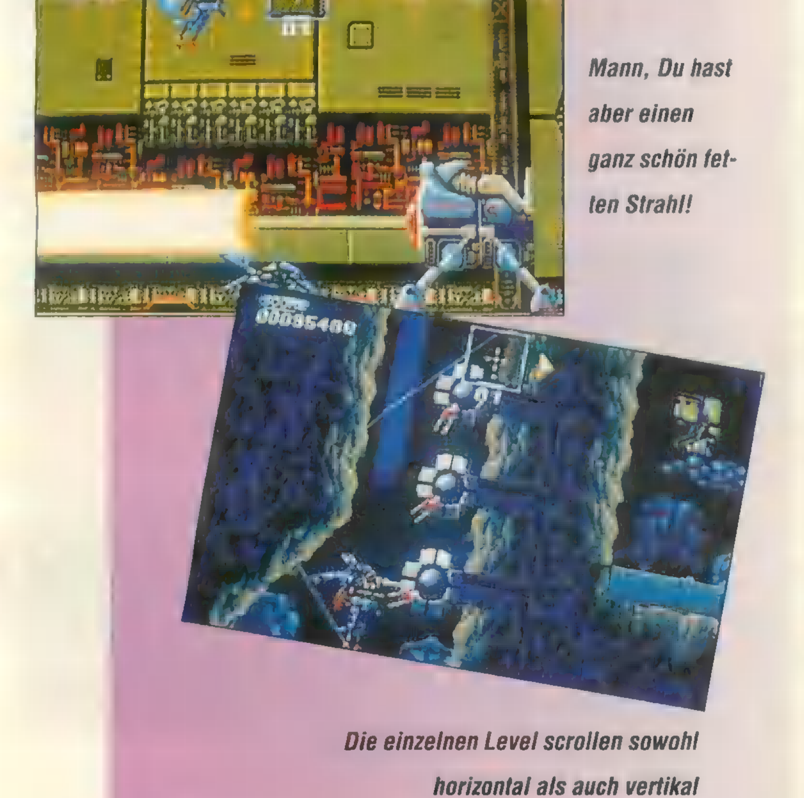
Doppelschlag

Ranger-X

Schaut irgendwie aus wie die bayrischen Alpen im Hintergrund



Solange die Power-Anzeige voll ist, kann Euch nicht viel passieren



Mann, Du hast aber einen ganz schön fetten Strahl!

Die einzelnen Level scrollen sowohl horizontal als auch vertikal

Mal wieder die Aliens. In 90% aller Shoot'em Ups müssen böse Außerirdische als schleimige Gegner herhalten, so auch in *Ranger-X*. Diesmal greift die Rahuna-Planetenvereinigung das galaktische System an, in dem sich die Erde befindet. In der Hauptstadt, die noch durch einen Protonen-Schutzwall beschützt wird, beschließt die Regierung, Ranger-X in die Schlacht zu werfen. Ranger-X (das seid Ihr!) ist ein gepanzerter Roboter mit Raketenrucksack, der es Euch erlaubt, eine begrenzte Strecke im Flug zurückzulegen. In jedem Spielabschnittt gesellt sich einer von zwei verschiedenen Begleitern zu Euch. Indra ist ein schnelles Bodenfahrzeug und Eos ein mit dicken Laserkanonen ausgestatteter Flugroboter. Falls Ihr Euch unabhängig von Euren Helfern bewegt, geht's Euch schnell an den Kragen. Ihr könnt aber einen Teil der Strecke im Inneren Eures Kumpels zurücklegen und so Eure eigene Rüstung schonen. Eure Aufgabe in jedem Level ist es, eine bestimmte Anzahl feindlicher Stützpunkte auszuschalten, die auf Eurem Radarschirm als gelbe Punkte erscheinen. Habt Ihr das geschafft, wartet noch die Basis des Feindes auf Euch, die aus allen Rohren ballert. An den schwer zu findenden Energieumwandlern könnt Ihr bei Bedarf die Energie der Spezialwaffen in Lebenselixier für Ranger-X oder Eure Begleiter transformieren. Die verschiedenen Spielabschnitte erweisen sich als äußerst abwechslungsreich. Einige scrollen nur vertikal, während sich andere in alle Richtungen bewegen. Da gibt es Wolkenkratzer ebenso zu bewundern wie teuflische Säureseen.



Anfangs dachte ich noch, ich hätte ein weiteres mittelmäßiges Shoot'em Up vor mir, schon nach wenigen Minuten wurde mir jedoch klar, daß *Ranger-X* etwas Besonderes ist. Taktik ist ebenso gefragt wie Flugeschick und flinke Finger. Ihr müßt Eure Begleiter gezielt einsetzen, denn ohne sie habt Ihr nicht den Hauch einer Chance. Grafisch gehört *Ranger-X* zu den besten Modulen überhaupt. In jedem Level überzeugt die detaillierte, farbenreiche Hintergrundgrafik. Speziell die Bosse gehören zum Originellsten, was es auf diesem Sektor gibt. Eine mächtige Mechano-Krabbe macht ebenso Jagd auf Euch wie eine beeindruckende Panzerfestung. Das Scrolling ist butterweich, und obwohl der Bildschirm scheinbar vor lauter Action überquillt, ist kein Flackern oder Slowdown zu bemerken. Eines der besten Action-Games des letzten Jahres rz

System: Mega Drive
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

86%
Grafik
79%
Musik
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung





Sand im Getriebe

Dune 2

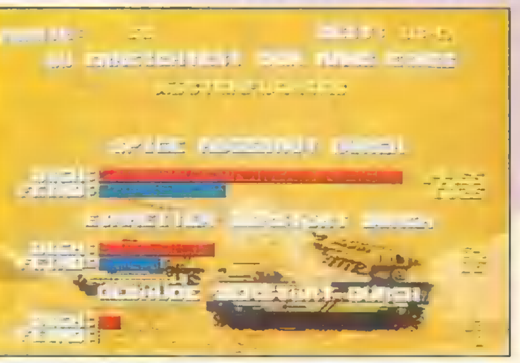
Virgin hat sich die Mühe gemacht und dieses Action-Strategie-Meisterwerk für unseren Markt übersetzt. Dieser Mehraufwand beschert dem hiesigen Zocker verständliche Anweisungen in deutscher Sprache, geschriebener wie gesprochener Art. Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für einen der drei Herrschaftsclans *Artreides*, *Ordos*, oder *Harkonnen*, die sich durch verschiedene Spezialwaffen, die ihnen zur Verfügung stehen, unterscheiden. In jedem Level muß ein bestimmter Auftrag erfüllt werden, während gleichzeitig auf der Oberfläche von *Arrakis* so viel *Spice* = Geld wie möglich abgeerntet werden sollte. Zu Beginn eines Levels verfügt Ihr lediglich über ein Rudel Krieger, einige Fahrzeuge und einen Bauhof, mit dem weitere Gebäude aus dem Boden gestampft werden. Das erste Ziel ist das Errichten einer *Spice*-Raffinerie. Mit der Fabrik erhaltet Ihr einen "Ernter", der die Planetenoberfläche abgrast und Euch mit finanziellen Mitteln versorgt. Je nach Level sind weitere Bauvorhaben für Fahrzeugfabriken, stationäre Verteidigungsgeschütze oder Radarstationen möglich. Der Gegner hingegen muß nicht bauen; seine Station steht von Anfang an. Während Ihr langsam aufbaut, trabt die feindliche Macht etappenweise heran und fügt Euren Schutztruppen Schaden zu. Kommt es zu einer tätlichen Auseinandersetzung, aktiviert Ihr die gewünschte Kampfeinheit per Fadenkreuz und gebt in gleicher Weise das Ziel der Attacke an.



Stolze Basis eines stolzen Dune 2-Redakteuers (war aber auch nicht gerade billig)

Wird der eigene Bauhof von den Feinden zerstört, sinken Eure Chancen unter den Gefrierpunkt

Die Erbsenzählerei kann beginnen, außerdem erhaltet Ihr ein Paßwort nach jedem Level



Meine Meinung

super

Die Umsetzung des genialen PC-Spiels ist *Westwood* mehr als geglückt. Um den Nachteil der fehlenden Maus-Steuerung auszugleichen, haben die Programmierer eine hervorragende Joypad-Alternative ausgetüftelt. Die Mischung aus Strategie und Ballerspaß ist bei *Dune 2* derart gut abgestimmt, daß die einzelnen Level niemals langweilig werden. Im Verlauf des Spiels gibt es noch viele Tricks und Taktiken auszuprobieren, wie "von hinten anschleichen" oder "Fußvolk überfahren statt zu beschießen", die dauernd Anforderungen an Euren Einfallsreichtum stellen.

Grafisch und akustisch leistet sich *Dune* keine Höhenflüge. Die Sprites wurden jedoch mit Liebe zum Detail recht ordentlich realisiert und die Musik läßt sich zwecks besserer Konzentration schließlich auch abschalten. Von der Spielbarkeit her ist das Wüsten-Populous komplett gelungen. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Strategie-Spiel
Hersteller: Westwood-Studios

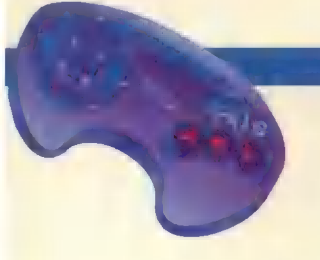
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6-8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 64%
Musik: 65%
Soundeffekte: 74%

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Viva Las Vegas

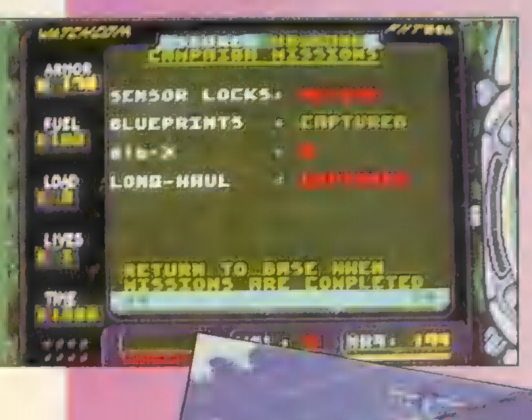
Urban Strike



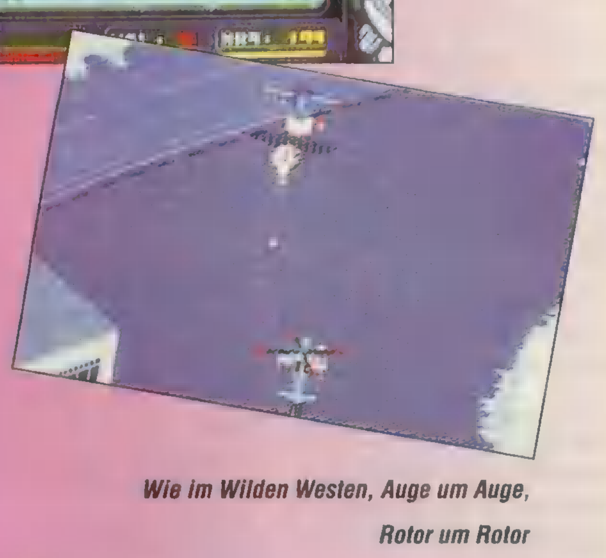


Kreuze am Boden kennzeichnen Landepunkte

Auf der Karte seht Ihr alle wichtigen Ziele eingezeichnet



Der Computer zeigt Euch alle Missionen in jedem Level an.



Wie im Wilden Westen, Auge um Auge, Rotor um Rotor

Zu Beginn wählt Ihr Euren Copiloten aus, wobei jeder Kandidat individuelle Stärken und Schwächen hat. Im Gegensatz zu den Vorgängern unterstützt *Urban Strike* auch das Sechs-Button-Joypad, wobei ich allerdings drei Feuerknöpfe bevorzuge. Nach dem ausgezeichneten Vorspann, der die ganze Story nochmal erzählt, folgt das Mission-Briefing, das die Problematik des jeweiligen Auftrags erklärt. Die acht Spielabschnitte bestehen aus den verschiedensten Aufgaben. Meist gilt es, gegnerische Fahrzeuge oder Gebäude zu zerstören, geheime Pläne zu stehlen oder wichtige Personen zu retten. Euer Mohican ist mit drei Waffensystemen ausgerüstet: einer MG mit 1000 Schuß, neun Hellfire- und 60 Hydraraketen. Ein Druck auf die Start-Taste bringt Euch ins Kontrollmenü. Neben Eurem Munitions- und Spritvorrat seht Ihr hier den Zustand Eurer Panzerung sowie die Anzahl Eurer Leben. Auf der Landkarte seht Ihr neben Euer eigenen Position die meisten Ziele als blinkende Pixel, und auch Munitions- und Spritlager werden hier angezeigt. In späteren Levels sind Vorräte spärlich verstreut, so daß kluge Planung und ein vorsichtiger Umgang mit dem Feuerknopf besonders wichtig werden. Die meisten Gegner lassen sich am einfachsten ausschalten, wenn Ihr Euch von hinten anschleicht. Die einzige wirkliche Neuerung im Vergleich zu den beiden Vorgängern kommt erst zum Schluß einiger Spielabschnitte. Ihr kämpft zu Fuß! Eure Figur steigt aus dem Mohican aus und erfüllt weitere Aufgaben per pedes. Die 3D-Grafik bleibt dabei die gleiche, es steht Euch jedoch weniger Ammo zur Verfügung.



Obwohl *Urban Strike* im Vergleich zum Vorgänger nicht viel Neues bietet, hat es mich doch sofort gepackt. Das Spielprinzip ist einfach genial, in jedem Spielabschnitt herrscht ständig Spannung und Action ohne Ende. Zum Glück haben die Entwickler neue Fahrzeuge eingebaut und auch einige der Aufträge kannte ich weder aus *Desert-* noch aus *Jungle Strike*. An der Grafik hat sich nichts geändert, die Perspektive ist ebenfalls dieselbe. Die Action-Sequenzen zu Fuß hätten sich die Programmierer allerdings sparen können, denn sie sind sowohl grafisch als auch spielerisch absolutes Mittelmaß. Wenn Euch die beiden ersten Strike-Module gefallen haben, werdet Ihr auch an *Urban Strike* nicht vorbeikommen. Ich hoffe allerdings, daß sich EA nächstes Jahr endlich was Neues einfallen läßt. Wie wär's denn mit Future Strike auf diversen Planeten? *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 6-8
Preis: ca. 120 Mark

71%
Grafik
40%
Musik
64%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung

Multi-Player-Spaß

Gauntlet IV

Lange Zeit ist es her, da sorgte der erste Vier-Player-Münzautomat von Atari noch für gefüllte Kassen in den Spielhallen. Tengen hat die Grundzüge des Klassikers übernommen und zu vier verschiedenen Spielmodis ausgebaut. Die altbekannten Charaktere sind die gleichen geblieben: Thor ist ein kräftiger, aber etwas langsamer Krieger. Merlin, der Zauberer, ist leichter verwundbar, aber dafür sind seine Feuerbälle gewaltig. Thyra, die Walküre, reiht sich von den kämpferischen Stärken und Schwächen her in die Mitte der Truppe ein. Schließlich bleibt noch Questor übrig, der schnellste seiner Art, dem es allerdings an nötiger Feuerkraft fehlt. Das Grundprinzip bei allen Spielvariationen ist das gleiche: Ihr kämpft Euch durch einen Dungeon auf der Suche nach dem Ausgang. Aus Monstergeneratoren kommen unzählige Kreaturen, die Euch aufhalten wollen. Um den endlosen Strom von Gegnern zu stoppen, müßt Ihr die Generatoren zerstören. Dabei gilt es, jede Berührung mit Dämonen, Geistern und Zauberern zu vermeiden. Ansonsten kostet das Euch wertvolle "Health"-Punkte. In den Verliesen liegen viele nützliche Gegenstände herum: Kleine Mahlzeiten verbessern Euren Gesundheitszustand und Schlüssel braucht Ihr, um Türen zu öffnen. Bei *Gauntlet IV* könnt Ihr zwischen vier Spielarten wählen. Wer das Original liebt, macht sich an den Arcade-Game-Modus. Der Quest-Modus beinhaltet einige Rollenspielelemente. Im Battlemode dürft Ihr zu viert gegeneinander antreten und müßt versuchen, Eure Mitspieler auszuschalten.

System: Mega Drive
Spieletyp: Action mit Rollenspiel-Anteil
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen

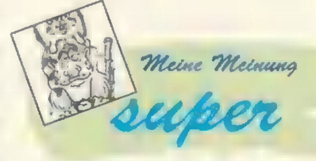
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5-8
Preis: ca. 130 Mark

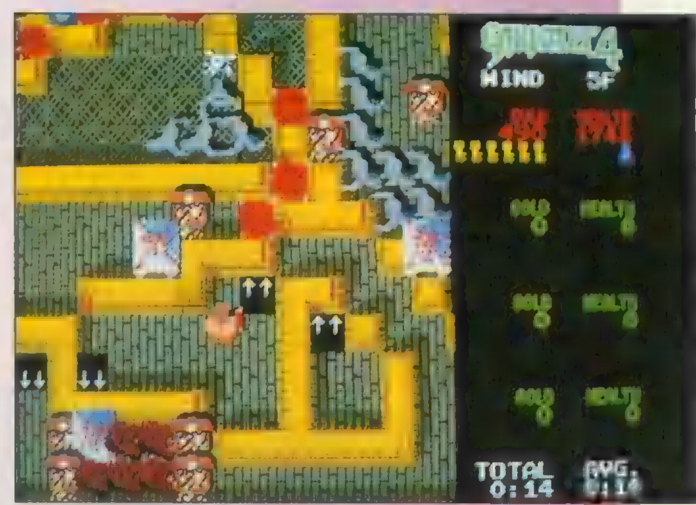
65% Grafik
69% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Damals schon konnte ich mich kaum von dem Automaten losreißen. Die zuletzt erschienenen Umsetzungen ließen immer das gewisse Etwas vermissen. Tengen hat daraus gelernt und liefert uns eine 1:1-Kopie des Klassikers. Zudem bekommt Ihr neben der sehr guten Konvertierung noch einige neue Spielmodis frei Haus mitgeliefert. Die Grafik und der Sound wurden fast pixelgenau auf die MD-Plattform umgesetzt. Der unterstützte Vier-Spieler-Modus verspricht grenzenlosen Spielspaß. Am Quest-Mode werdet Ihr am längsten zum Knabbern haben. Er ist extrem schwer, da Ihr nur alleine spielen könnt und trotzdem unzählige Gegner auftauchen. Auch der Battle-Mode ist ganz amüsant, macht aber lange noch nicht so viel Spaß, wie *Bomberman*. Bleibt abschließend zu sagen: *Gauntlet IV* ist ein gelungenes Action-Modul, das sein Geld wert ist. *ws*



Verschlossene Räume erreicht Ihr durch Teleporter



Aus den Generatoren entspringen unentwegt Geister



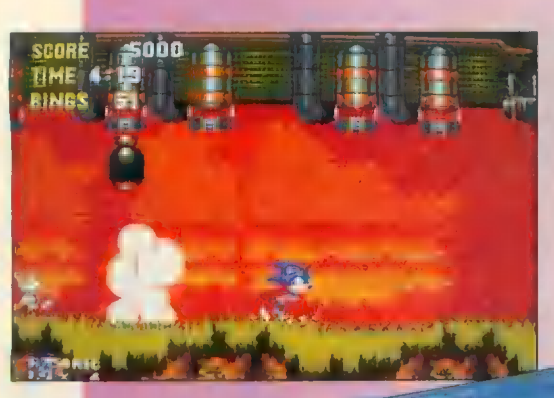
In jedem Level gibt es einen Ausgang, den Ihr finden müßt



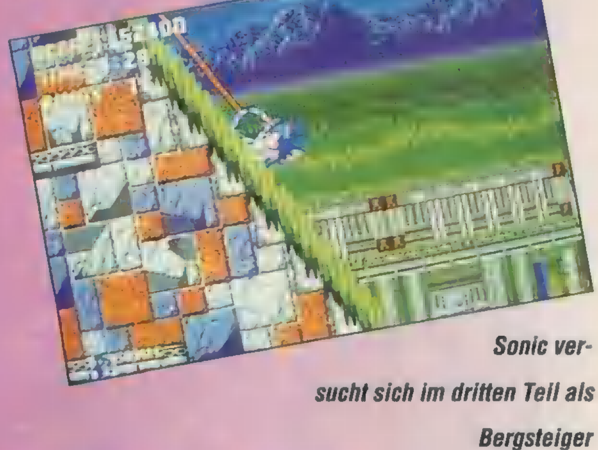
Hüpfomanie

Sonic 3





Hier heißt es, die Igel-Füße in die Hände nehmen! Big-Boß im Anrauschen!



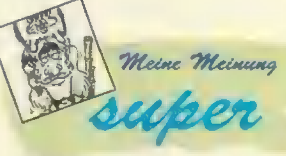
Sonic versucht sich im dritten Teil als Bergsteiger



Mit Vollgas die Wand runtersausen! Das macht Laune!

Endlose Rutschpartien stehen auch bei Sonic 3 auf der Tagesordnung

Nach zwei erfolgreichen Modulauftritten (das Flipperabenteuer *Sonic-Spinball* mal ausgeschlossen) macht sich der blaue Wirbelwind erneut auf den Weg, die knallbunte Hüpfwelt zu revolutionieren. Mit frisch getankter Sonic-Energie und dem Partner Tails geht's frisch ans Werk, um dem altbekannten Dr.Robotniks das Handwerk zu legen. Schauplatz des dritten Spektakels ist eine schwebende Insel. Dort ist der gute alte Doc mit seinem Panzerschiff gestrandet und sucht nun einen Weg, sein Gefährt wieder zu reparieren. Die geheimnisvolle Insel besitzt magische Edelsteine, welche das Todesei wieder flott machen würde. Dem Hüter des Schatzes (Mr. Knuckels) erzählt der Übeltäter, daß Sonic und Tails diejenigen seien, die versuchten, ihm alles zu klauen. Knuckles vertraut dem Finsterling blind und schickt seine High-Tech-Insektenarmee los, um den beiden das Leben schwer zu machen. Sechs abwechslungsreiche Zonen müßt Ihr nun mit den altbewährten Sonic-Eigenschaften erforschen. Wie in den ersten beiden Teilen gibt's wieder Loopings, Sprungfedern, Schleichwege und Unterwasserpassagen. Dabei fehlt auch nicht die altbekannte "Spin-Dash"-Attacke, welche Sonic in einen Turboblitz verwandelt. Nebenbei gilt es, soviele Goldringe wie möglich einzusammeln. Habt Ihr 50 oder mehr Ringe auf Eurem Konto verbucht, könnt Ihr einen Bonusigel bzw. Continue ergattern. Findet Ihr auf Eurer Wanderschaft durch Zufall einen überdimensionalen Ring, befördert Euch dieser direkt in einen 3D-Bonus-Level, in dem es massenhaft Punkte zum Ergattern gibt.



Viel Neues haben sich die Sega-Entwickler nicht einfallen lassen, sieht man mal von der eingebauten Speicherbatterie ab, mit der sich bis zu drei Spielstände sichern lassen. Die Levels sind um einiges umfangreicher geworden als bei den Vorgängerversionen. Die Fantasy-Welten wurden wieder schön und abwechslungsreich gezeichnet, perfektioniert mit hyperschnellen, ruckelfreien Parallax-Scrolling. Es gibt auch einige neue Special-Items, die den Spielverlauf um einiges interessanter gestalteten als bei den vorangegangenen Teilen. Leider hat sich in bezug auf die leicht besiegbaren Endgegner nichts geändert. Bei der Musik wurde wieder kräftig in die Tekkno-Beat-Kiste gegriffen. Die gut komponierten fetzigen Rhythmen sind ein wahrer Ohrenschmaus. Bleibt festzuhalten, daß *Sonic 3* immer noch zu den besten Jump'Runs zählt. *WS*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Speicher-Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4-5
Preis: ca. 150 Mark

83%
Grafik
80%
Musik
73%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Panic on Funkotron

Toejam & Earl 2

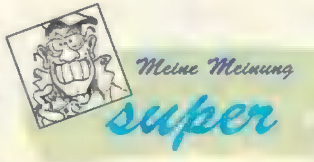
Sie sind wieder daa-haa, die zwei supercoolen Exportschlager des Planeten Funkotron, die nach ihrem ersten Stelldichein auf dem Mega Drive '91 inzwischen ja wohl mindestens so bekannt sein dürften wie Beavis und Butthead. Noch nie was gehört von den Burschen? Das solltet Ihr ändern. Touristen von der Erde haben sich inzwischen sogar schon in die wahnsinnigen Weiten des Alls begeben, um in den Tälern und auf den Hügeln Funkotrons herumzutrampeln. Das ist allerdings nicht ganz unproblematisch. Die Erdlinge sind einfach zu uncool für den coolsten Ort im Universum, und deshalb solltet Ihr schleunigst in die Rollen der beiden Touristenschrecks schlüpfen (geht auch alleine, ist allerdings lang nicht so cool) und das Blitzlichtgewitter abstellen, indem Ihr die Touris erst bewerft, und dann in Einmachgläser verpackt und zurück zur Erde schießt. 17 verrückte und verschachtelte Level müssen schleunigst gereinigt werden. Dabei sollten auch noch wichtige Dinge, die Lamont gehören, wie zum Beispiel seine zahme Schnecke, seine roten Lieblingsturnschuhe oder mit Schokolade überzogene saure Gurken, aufgesammelt werden (Lamont ist übrigens ein großer Funkapotamus, und überhaupt das coolste und wichtigste Wesen auf Funkotron). Außer durch Einmachgläser wird Euer Leben durch Funk-Scans (durchleuchten die Umgebung nach versteckten Boni und Fallen) und Panikknöpfe (zum Auf-und-davon-Flitzen) erleichtert. Normale "Funks" beamen Euch als letzte Ausweichmöglichkeit aus einer Gefahrenzone weg.

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Funk'n-Run'n be cool
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: besser 2 (oder 1)
Features: groovige Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 2-6
Preis: ca. 120 Mark

Wertung	%
Grafik	76%
Musik	72%
Soundeffekte	74%

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



Mann, sind die cool, Mann! Irgendjemand bei Sega muß einmal ganz schön hartnäckig gewesen sein, um so eine verrückte Spielidee bis zur Produktionsschiene durchzuboxen. TJ & E 2 ist um einiges innovativer und abgedrehter als der erste Teil. Hier stimmt die Spielbarkeit und der Langzeitspielspaß: versteckte Extras und Bonusräume bis zum Abwinken, geile Bonuslevel (Hyper-Funk-Zones) und Subgames, wo Ihr eine funkige Ghettoblaster-Melodie auf dem Joypad nachspielen müßt, witzige Bildschirmtexte sogar im Deutschen (großes Lob!), Fische, die Euch unter Wasser beatmen, und die Möglichkeit, einen Gimme Five-Shake mit Eurem Kumpel auf dem Bildschirm durchzuführen – was will man mehr? Zur Mucke: eigentlich überflüssig sie zu erwähnen, natürlich stimmt der Beat. Toejam und Earl sind einfach supercoolfunky. *ds*



Die scheußlichste Erfindung seit es Funkotron gibt: Kameras



Überall "mittebei", der gute alte Ghettoblaster



Selber "Hallo Jungs", wir ham noch Wichtigeres zu tun!



Geschwisterliebe

Monsterworld IV



Wer kennt ihn nicht mehr? Den einstigen Jump'n-Run-Helden aus der Sega-Schmiede. Der Original-Erfinder der erfolgreichen *Wonderboy*-Reihe "Weststone" (ein Ableger von Sega) hat das Spielprinzip etwas abgewandelt und produzierte daraus eine neue Serie. Bei *Monster World IV* bleiben die Programmierer dem altbewährten Jump'n'Run/Adventure-Spielprinzip treu. Das "sechste" Abenteuer entführt diesmal nicht den Wunderknaben selbst, sondern seine kleine Schwester "Ascha" in das Reich des bösen Monsterlandes. Ziel ist es, im Auftrag der schönen Prinzessin alle verschleppten guten Geister wiederzufinden. Durch sieben verschiedene Landschaftsgebiete steuert Ihr das Wondergirl-Sprite. Unterwegs trefft Ihr auf Heerscharen von bösen Zwergenmonstern, die an Eurer kostbaren Lebensenergie zehren. Der allmächtige Obermotz fehlt auch in dieser Monster-Saga nicht. Jede Menge versteckte Extras müssen auch im sechsten Wonderboy-Epos aufgespürt werden. Um gegen die Widrigkeiten der Monsterwelt gewappnet zu sein, kann das tapfere Wonder-Mädel in den Städten eine bessere Ausrüstung kaufen. Findet Ihr unterwegs eine Wunderlampe, steht Euch ein hilfreicher Geist zur Seite, der über die Kunst der Teleportie verfügt, falls es mal zu brenzlig wird. Eure Lebensenergie wird in Herzchenform angezeigt. Zu Beginn habt Ihr nur wenige Herzchen als Vorratsbehälter, diese können aber durch das Aufsammeln von überall verteilten Tautropfen um jeweils ein Zusatzherz erweitert werden.



Alle, die des blauen Sega-Igels schon längst überdrüssig sind, werden hier mit einem erstklassigen Jump'n'-Run/Adventure versorgt. *Wonderboy MW IV* entfesselt ein Feuerwerk an Spielwitz und grandioser Spielbarkeit. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevoll gezeichnete Minisprites und passende musikalische Rhythmen lassen das Spielerherz um zehn Takte höher schlagen. Der einzige Wermutstropfen: Es gibt zahlreiche japanische Schriftzeichen während des Spiels. Manche Hinweise sind relativ belanglos und tragen nur zur Story bei, andere wiederum wären sehr hilfreich für einige Spielsituationen. Leute mit guter Kombinationsgabe können sich trotzdem an die japanische Version heranwagen. Viel falsch machen kann man dabei eigentlich nicht. Wann es eine englische Version geben wird, steht leider noch nicht fest. Wer darauf nicht warten kann, sollte bedenkenlos und ohne Skrupel zugreifen. *WS*

System: Mega Drive
Spieletyp: Adventure/Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batteriespeicher

Schwierigkeitsgrad: 5-6
Preis: ca. 130 Mark

88% Grafik
72% Musik
77% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung



Geheimnisvolle Schloßeingänge führen Euch zu den begehrten Schatzkammern

In den Truhen findet Ihr hilfreiche Items, die Ihr zum Weiterkommen benötigt



Zahlreiche Zwischenspiele bringen mehr Abwechslung in den Spielverlauf ein



The Misadventures of Flink

Grund für Euer bevorstehendes Abenteuer ist mal wieder ein böser Zauberer. In diesem Fall heißt er Wicked Wainwright und hat die vier Herrscher der kleinen Insel Imagica entführt, um selbst die Macht zu übernehmen. Er sperrte die vier Weisen in vier Kristalle, die er irgendwo auf der Insel versteckte. Flink, einem jungen Zauberlehrling, fällt die glorreiche Aufgabe zu, die Kristalle wiederzufinden, um damit das Tor zu Wainwrights Hauptquartier zu öffnen. Eure Reise beginnt auf der Landkarte, die vor und nach jedem Level erscheint. Sie gibt Euch einen Überblick, wie weit Ihr schon vorgedrungen seid. Falls Ihr übrigens bestimmte Gegenstände oder Schatzkisten beim ersten Mal nicht gefunden habt oder öffnen konntet, dürft Ihr auf der Karte zu einem schon gelösten Spielabschnitt zurückkehren, um wichtige Dinge nachzuholen. Bevor Ihr irgendwelche Zaubersprüche anwendet, braucht Ihr zunächst eine Herstellungsanleitung in Form von Magic-Scrolls, die überall auf der Insel verstreut liegen. Dazu benötigt Ihr auch noch die richtigen Gegenstände, um den Spruch zu brauen. Aber auch ohne Zauber ist Flink nicht ganz hilflos. Die meisten Gegner reagieren allergisch gegen ein bis zwei Sprünge auf den Kopf, besonders effektiv erweisen sich geworfene Steine oder Schatzkisten. Zu Beginn kämpft Ihr Euch durch einen Zauberwald mit verwunschenen Bäumen und wunderschönen Wasserwelten und Riesenschlangen, später trefft Ihr in der Geisterwelt auf verzauberte Wolken und Mini-Versionen des alten Gottes Zeus, die mit Blitzen nach Euch werfen.

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätselanteilen
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Psygnosis
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 9

Preis: ca. 130 Mark
93%
Grafik
56%
Musik
62%
Soundeffekte

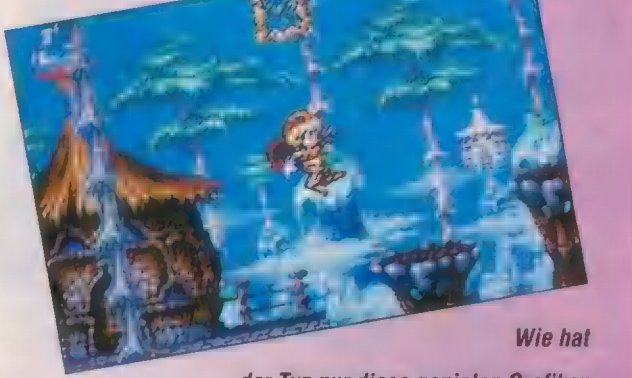
SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



Wenn man sich *Flink* mal genauer ansieht, merkt man erst, was grafisch auch auf dem Mega Drive möglich ist. Traumhafte Hintergründe, Gegner und Gegenstände, die wunderbar fließend perspektivisch ihre Größe verändern und riesige, detailliert gezeichnete Endgegner haben die gesamte Redaktion in Staunen versetzt. Der holländische *Flink*-Künstler hat wohl ein begnadetes Händchen, denn andere Firmen kriegen so was nicht hin. Wie auch immer, dieses Modul ist ein Wunderwerk an Farbenvielfalt und stimmungsvollen, detailreichen Hintergründen. Durch den extremhohen Schwierigkeitsgrad kann es Euch durchaus passieren, daß Ihr das Modul verzweifelt in die Ecke schmeißt. Falls Ihr jedoch mal wieder ein richtig hartes Modul mit unglaublicher Grafik und jeder Menge Spielspaß durchzocken wollt, empfehle ich Euch *Flink*. rz

Wenn Ihr erst mal dieses Tor seht, ist es nicht mehr weit bis zum Ziel



Wie hat der Typ nur diese genialen Grafiken hingekriegt?

Flink begibt sich gerade in die Geisterwelt

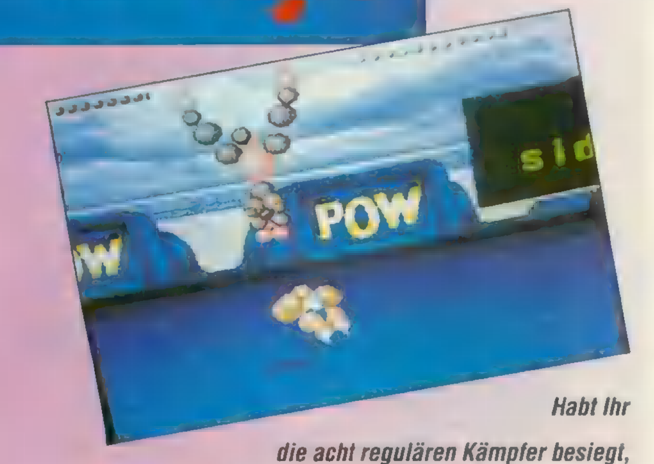


Im Hauptquartier des Magiers wird's ungemütlich warm



Generation Z
BALLZ





Das ging an die Substanz – armer 'Kronk'

Habt Ihr die acht regulären Kämpfer besiegt, warten noch acht witzige Bosse auf eine Vermöbelung

Ballz ist im amerikanischen Slang auch eine Bezeichnung für die männlichen Geschlechtsbällchen...

...einige Hintergrundkommentare warten dadurch mit recht schlüpfrigem Inhalt auf

Acht verschiedene Fighter, die aus unterschiedlich großen Bällchen zusammengesetzt sind, hauen sich in diesem ungewöhnlichen Beat'em'Up, bis die Moleküle fliegen (amerikanische Kids, die im Besitz des Edge 16-Modems sind, können noch weitere Kämpfer in Form einer Steckkarte dazukaufen). Der Gewinner von zwei Kämpfen darf als Belohnung nach dem Entscheidungskampf, der als automatisches Replay noch einmal abläuft, Kameramann spielen und das Geschehen heran- und wegzoomen, auf Slow Motion schalten oder die Arena von oben betrachten. Der ganze Ballzauber unterliegt einer optischen Begleitung durch diverse Bildschirme und Boards im Hintergrund. Eure Moves werden von flotten Sprüchen auf diesen Screens kommentiert ("lick the mat, chump" oder "whack! you're the man"). Ansonsten reihen sich über 100 auf den ersten Blick willkürlich abgespielte Pop Art-Sequenzen, ähnlich den Zwischenspännen von MTV, auf besagten Hintergrund-Bildschirmen aneinander. Bei bestimmten Spezialattacken stellt Ihr aber entzückt fest, daß auch die Fernsehbilder etwas mit Euren Moves zu tun haben, wenn z.B. ein Hurrikan auf dem Screen erscheint, während Ihr eine Drill-Attacke ausführt. Jeder Spieler kann sich durch die "Secret Morph Power" während des Kampfes in andere Charaktere aus dem Spiel verwandeln. Außerdem beherrschen alle Figuren einen eigenen Freudentanz (im Fall eines Sieges) und neben allen anderen Moves ein unflätiges Special, wie etwa dem Gegner ins Gesicht furzen, ihm in die Weichteile greifen, mit Popelbällchen werfen etc.



Neue Ideen braucht das Land und hier sind sie! Aufgrund der 3D-Perspektive dauert die Eingewöhnungsphase länger als bei herkömmlichen Prüglern, bis Ihr Eure Figur koordinieren könnt, aber über 20 verschiedene Moves pro Charakter garantieren einen großen Langzeitspielspaß. Ausgebuffte Fighter werden dieses Modul im Einspielermodus etwas zu einfach finden, im Zweispielermodus macht das Ganze aber irrsinnig Spaß. Die Animationen sind klasse und der Spielwitz ist für einen "Prügler" phänomenal. Was mein persönliches Spaßempfinden gelinde stört, ist der abgedrehte Sound, der zwischen Dada und "Neue deutsche Welle" angesiedelt wurde, dabei wohl irgendein surreales Cyberspace-Flair vermitteln sollte, auf die Dauer aber nur nervt. Trotzdem ein famoses Spiel, thanx to PFM nach California. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Accolade

Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Replay/Morph Power
Schwierigkeitsgrad: 3-7

Preis: ca. 130 Mark
69%
Grafik
48%
Musik
82%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Stumme Helden

Eternal Champions

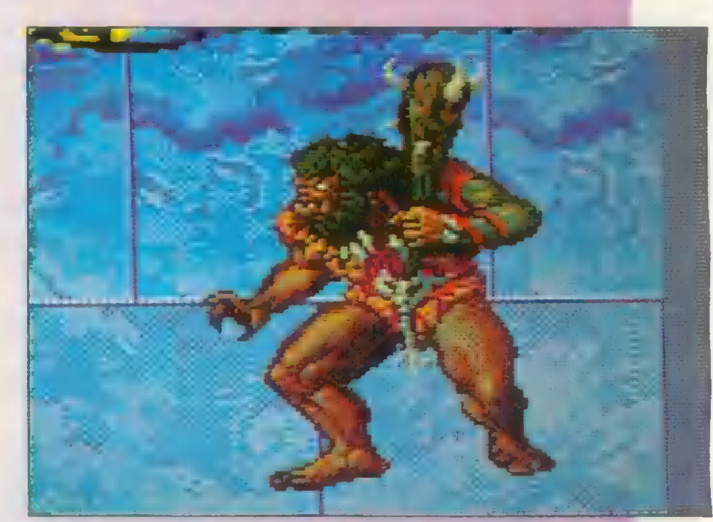
Prügelspiele gibt's inzwischen wie Sand am Meer. Seit dem großen Erfolg von Capcoms *Streetfighter*-Saga hat sich nahezu jedes Softwarehaus mehr oder weniger erfolgreich an einem Beat'em Up probiert. Sega mit *Eternal Champions* gehört schon eher zur ersten Gruppe. Im vorliegenden 24MBit-Kracher organisiert der unsterbliche Eternal Champion ein Turnier der Großmeister, um unter neun Figuren aus allen Zeitepochen den Besten ausfighten zu lassen. Dieser soll das aus den Fugen geratene Raum-Zeit-Gefüge wieder in die rechte Bahn rücken (Warum erledigt das der werte Herr eigentlich nicht selbst?!). Wenn Ihr Euch das Modul zu Gemüte führt, werdet Ihr sofort mit einer Fülle von Einstellmöglichkeiten und Trainingsoptionen konfrontiert. Ihr wählt unter acht verschiedenen Schwierigkeitsgraden und drei verschiedenen Geschwindigkeiten. Die Gegner agieren selbst auf Normal allesamt äußerst hartnäckig und trickreich, so daß Ihr gut daran tut, Eure Techniken erstmal gründlich einzustudieren. In der 'Dexterity Sphere' schweben beispielsweise Metallkugeln im Raum umher, die es mit Tritten und Punches zu bearbeiten gilt. Dabei schafft Ihr Euch am besten gleich ein 6-Button-Joypad an, denn andauernd mittels Pause zwischen Kicks und Schlägen umzuschalten, nervt auf Dauer doch gewaltig. An Kämpfern werden Euch interessante Figuren geboten: Ninjas und Zirkusakrobaten, prähistorische Schläger, Magier, Gangster und Cyborgs geben sich die Klinke in die Hand. Sollte Euch der Gegner noch nicht genug beschäftigen, so könnt Ihr Euch im Battle-Room mit zusätzlichen Nettigkeiten wie Tretminen, Kreissägen und Selbstschußanlagen vergnügen.

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Beat'en Up
Hersteller:	Sega
Testversion von:	Game Express
Anzahl der Spieler:	1-2
Features:	Turniersystem, Speedsystem
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 150 Mark
Grafik	80%
Musik	48%
Soundeffekte	64%
SPIEL-SPASS:	**81 %**

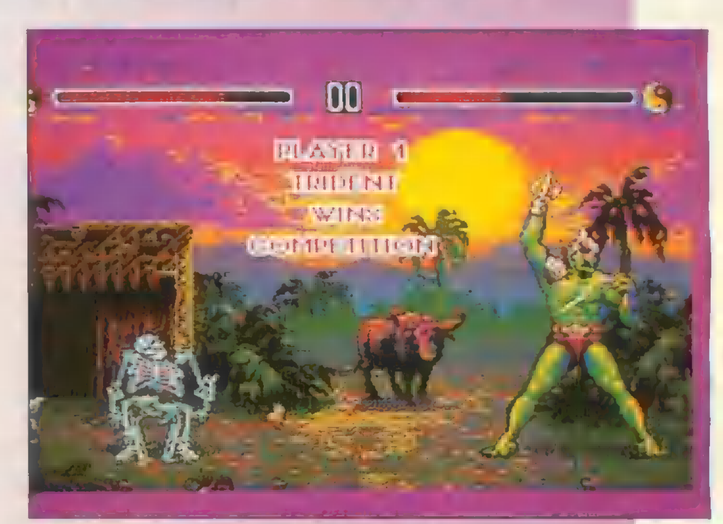
Redaktionswertung



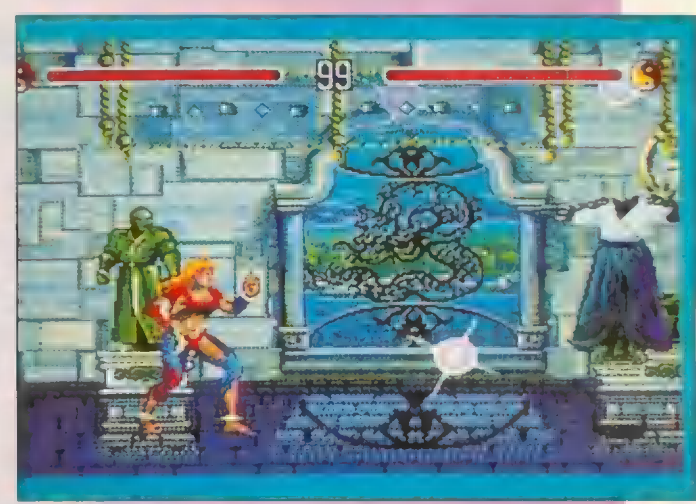
Eternal Champions ist ein konventionelles Beat'em Up, das sich durch keinerlei herausragende Features auszeichnet. Im Gegenteil: Fehlende Animationsphasen und ein lahmer Soundtrack motivieren den Spieler nicht gerade. Gelungen sind dagegen die Hintergrunggrafiken. Ihr seht vorbeifliegende Hubschrauber, prügelt Euch im Wasser der Zwischenwelt oder vor einem Vulkan der Urzeit. Wenn man sich die Soundeffekte zu Gemüte führt, muß man sich schon die Frage stellen, wo denn die 24 Megs eigentlich stecken? Außer Schlaggeräuschen hört Ihr eigentlich die meiste Zeit gar nichts. So, jetzt aber genug gemeckert, denn *Eternal Champions* hat auch seine Schokoladenseiten: Die Mischung aus Training, Turnieren und Story ist sehr abwechslungsreich, und die einzelnen Charaktere protzen durch aberwitzige Special-Moves. *rk*



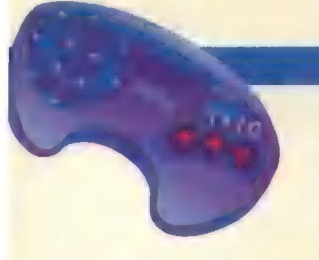
Schon die Neandertaler waren Beat'em Up-süchtig!



Die Hitze trocknet einen ja richtig aus hier



Der Eternal Champion packt seine Trickkiste aus



Cyberworld

Shadowrun



Die Geschichte von Shadowrun beginnt im zukünftigen Cyperspace-Jahr 2050. Zu dieser Zeit haben Mega-Großkonzerne, mittels perfekter Datenüberwachung die Macht über die Weltbevölkerung übernommen. Eine kleine Gruppe von "Outlaws", auch "Shadowrunner" genannt, sind vom System nicht erfaßt und schlagen sich mit gefährlichen Gelegenheitsjobs durchs Leben. Ihr übernehmt die Rolle eines Cyberspacespezialisten. In der ersten Mission müßt Ihr Euren verschollenen Bruder Michael wiederfinden. Um an wichtige Gegenstände oder Informationen heranzukommen, benötigt Ihr als erstes Geld. Das erhaltet Ihr durch das Ausführen von Aufträgen, die Ihr von dubiosen Arbeitgebern bekommt. Die hart erarbeitete Kohle investiert Ihr in eine bessere Ausrüstung. Hier gilt: Legale Gegenstände sind zwar preiswert, haben aber weniger Power. Um Eure Chancen im Kampf um Cyberspace zusätzlich zu verbessern, könnt Ihr bis zu zwei "Shadowrunner" anheuern, die Euch dann auf Schritt und Tritt folgen. Stirbt einer Eurer Partner, könnt Ihr zwar erneut einen engagieren, dann müßt Ihr aber wesentlich tiefer in die Tasche greifen. Verliert Ihr ein Leben, werdet Ihr automatisch in ein Krankenhaus verfrachtet und für ein Zehntel Eures Vermögens wiederbelebt. Insgesamt gibt es sieben Szenarien, die bewältigt werden müssen. Wer auf Nummer sicher gehen möchte speichert alle Nase lang seinen Spielstand per Batterie (im Notebook) ab. Unsere Testversion stammt aus den Staaten und ist dementsprechend komplett mit englischen Texten ausgestattet. Wann oder ob es überhaupt eine deutsche Version erscheint, steht noch nicht fest.



Wirklich genial, was die Softwarefirma Fasa mit *Shadowrun* auf der MD-Plattform geleistet hat. Die Umsetzung der Shadowrun-Bücher in ein Videospiel ist hervorragend gelungen. Durch die finstere Endzeitstimmung kommt die perfekte Spielatmosphäre auf. Der Spielablauf ist von Anfang bis Ende durchdacht und die Rollenspielelemente sind sehr gut in den actionlastigen Spielfluß integriert. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick etwas schlicht, erfüllt aber dennoch ihren vorgesehenen Zweck zur vollsten Zufriedenheit. Da Aufrüstungsgegenstände sehr teuer und die meisten Jobs ziemlich schlecht bezahlt sind, werdet Ihr sicher eine lange Zeit mit *Shadowrun* beschäftigt sein. Selbst die musikalische Untermalung trägt zur passenden Stimmung bei und steuert seinen Beitrag zum Motivationsfaktor hinzu ... *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Rollenspiel
Hersteller: Fasa
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue

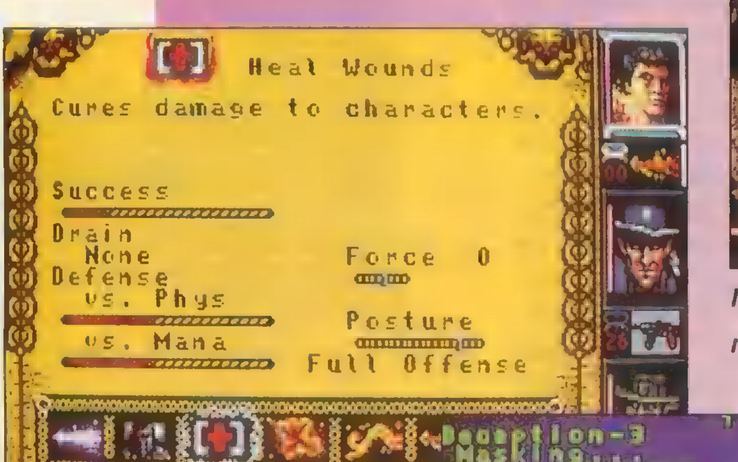
Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 120 Mark

73% Grafik
73% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81 %

Redaktionswertung



In diesem Statusmenü kontrolliert Ihr den Zustand Eurer Party

Im Indianer-Champ erhaltet Ihr weitere nützliche Informationen.



Ähnlichkeiten mit Lawnmower Man sind rein zufällig

Höllen-Action

Dragon's Revenge

Nach dem erstklassigen *Sonic Spinball* erscheint von Tengen jetzt der Nachfolger des Flipper-Oldies *Dragon's Fury*. Wie beim Vorgänger handelt es sich nicht um einen normalen Flipper mit Kugelfanglöchern, Jet-Bumpern und Rampen. Die Besonderheit liegt am Spielfeld. Überall stößt die Silberkugel auf Drachenskulpturen, Feengesichter und andere Monsterfratzen, die bei Berührung eine Legion von Trollen, Zombies und anderen Zeitgenossen ausspucken. Habt Ihr sie mit Euren Flipperfingern abgeschossen, öffnet sich das gefräßige Maul des Monsters, aus dem die Höllenbrut entsprungen ist. Trefft Ihr hinein, gelangt Ihr in ein Bonusspielfeld. Diese werden des öfteren von leichtbekleideten, schwertschwingenden Amazonen verziert. Räumt Ihr hier alle Monster ab, ist die Bonusrunde geschafft und Ihr erhaltet einen Extraball nebst wichtigem Paßwort. Von diesen (teilweise äußerst schwer erreichbaren) Zusatzspielfeldern, die schon den Reiz des Vorgängers ausmachten, gibt's aufgrund der Abmessung des eigentlichen Flippers ziemlich viele. Der Tummelplatz übler Horrorgestalten teilt sich in drei Ebenen mit jeweils zwei, bzw. drei Flipperfingern, von denen sich jeweils eine auf dem Bildschirm befindet. Rutscht Euch die Silberkugel durch ein Paar, scrollt *Dragon's Revenge* sofort zum drunterliegenden Feld. Doch damit nicht genug: Links und rechts vom 3-Ebenen-Spielfeld könnt Ihr die Kugel mittels gezielten Schüssen ebenfalls hinbugsieren. Dort erwarten Euch dann weitere Chancen auf Bonus-Playfields.

System: Mega Drive
Spieletyp: Flipper-Simulation
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Continue

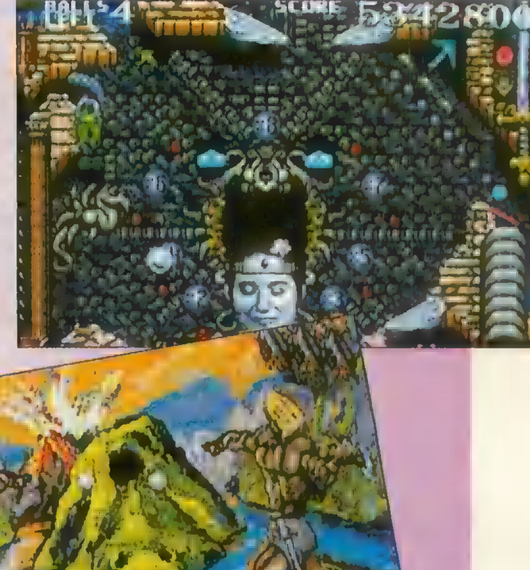
Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark
78%
Grafik
64%
Musik
80%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

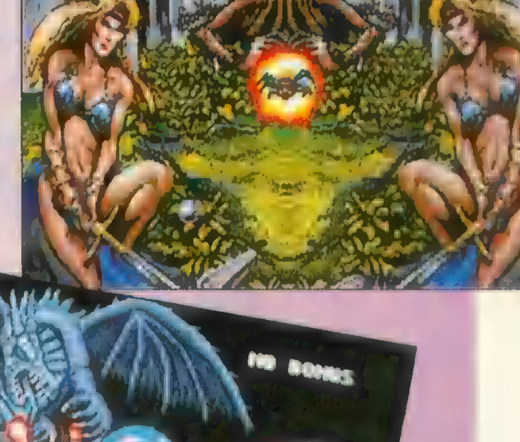


Schon der erste Teil *Dragon's Fury* hat mir damals einen Heidenspaß bereitet. *Dragon's Revenge* spielt sich aufgrund des riesigen Spielfelds und der Unmenge von Einlochmöglichkeiten und Sprites noch besser als sein Vorgänger. Der Kugelverlauf ist absolut realistisch und hängt in puncto Geschwindigkeit bei schnellen Schüssen auch Speed-Wunder Sonic ab. Schade nur, daß das Spektakel nach einigen Stages höllisch schwer wird: Ihr müßt teilweise von drei (!) Troll-Legionen jedes einzelne Tierchen viermal treffen, um weiterzukommen. Hinsichtlich der Soundeffekte kann dem Flipper eine schlüpfrige Zweideutigkeit nicht abgesprochen werden: Bei erfolgreichen Schüssen durch schmale Durchgänge ertönen lustvolle weibliche Laute aus dem Lautsprecher. Abgesehen von dem verhexten Schwierigkeitsgrad ein Superspiel. *WS*



Jede Plattform verfügt über zahlreiche Extra-Holes und Bonus-Targets

Die Backgrounds erreichen die Qualität von kunstvollen Airbrush-Bildern



Bei einem solchen Anblick flutscht einem leicht mal der Ball durch die Mitte

Viele verschiedene Zwischenbilder verwöhnen zusätzlich das Auge



Jäger und Sammler

Landstalker



Der Mensch war schon immer ein leidenschaftlicher Jäger und Sammler. Aber vor allem ist er ständig auf der Suche nach Ärger. So auch Niels, der das Elfenmädchen Flora vor böswilligen Verfolgern rettet und nun auch selbst zum Verfolgten wird. Das Mädchen soll angeblich wissen, wo der sagenumwobene Schatz begraben liegt. Und so machen sich beide auf, um nach dieser Kostbarkeit zu suchen. Bereits zu Beginn des Abenteuers werdet Ihr sehen können, was den Schwierigkeitsgrad dieses Spieles in die Höhe schnellen läßt. Die isometrische Ansicht und die dazugehörige Steuerung erfordert eine "schräge" Denkweise. Alles was Ihr auf den einzelnen Levelabschnitten steuert, muß mit der Richtungstaste per "schräg nach oben rechts" oder "unten links" gelenkt werden. Natürlich gilt das auch bei den zahlreichen Puzzle-Stages, wo Niels beispielsweise von einer schwebenden Plattform zur nächsten springen muß. Alle anderen Befehle sind jedoch simpel ausgefallen (wär' ja noch schöner!). Mit Schlagen, Springen und Aufheben von Gegenständen kommt Ihr einigermaßen gut auf der Pirateninsel zurecht. Wenn Ihr hingegen in Städten Items kaufen oder übernachten wollt, erscheint nach dem obligatorischen Plausch natürlich ein Auswahlmenü, das Ihr ganz normal mit "Oben" und "Unten" ansteuern könnt. Dazu noch ein kleiner Tip. Was es in Städten nicht zu kaufen gibt, werdet Ihr meistens in Dungeons oder Schatztruhen finden.



Action-Adventure-Freunde, die sich bis heute kein Mega Drive angeschafft haben, weil sie der Meinung waren, daß noch kein vergleichbar gutes *Zelda*-Spiel für dieses System erschienen wäre, müssen es sich gut überlegen. *Landstalker* bietet nämlich so alles, was ein Abenteurerherz begehrt. Von anspruchsvollen Action-Capriolen, wobei leider durch die besagte Steuerung manchmal die Übersicht flöten geht, bishin zu kniffligen Rätseln ist alles vorhanden. Die Grafik gehört zu der schönsten auf Mega Drive, die passende Musik tut noch ein übriges, um für die perfekte Stimmung im Spiel zu sorgen. Vor allem jedoch gefällt mir die durchgehend detaillierte Welt von *landstalker*. Jede Einzelheit wurde liebevoll gezeichnet, so daß die Grafik an Volumen gewinnt. Auch die Funktionalität wurde großgeschrieben. Wenn Ihr z.B. in einem Zimmer seid, könnt Ihr fast jeden Gegenstand aufheben (ob Ihr ihn auch behalten dürft, ist eine andere Frage) oder schieben. Ihr könnt sogar auf Regale und manchmal auf Menschen steigen. Ulkig, nicht? *tet*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Sega

Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

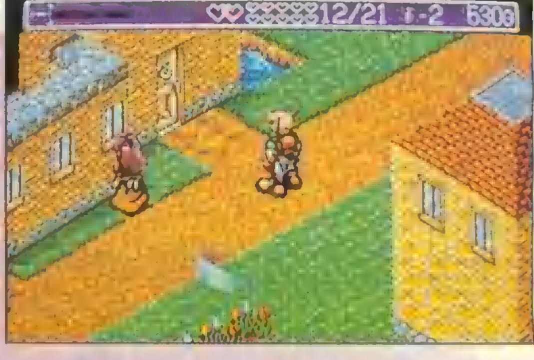
Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

71%
Grafik
71%
Musik
96%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

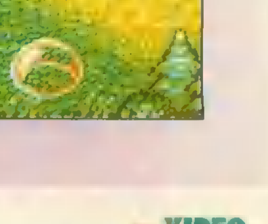
Redaktionswertung



Hallo, schönes Mädel. Dreh dich doch mal um.

Huch, Familienkrach oder was? Wer soll das denn aufräumen!

Auch die Monsterwelt ist in kleine isometrische Abschnitte unterteilt





Starke Truppe

Lost Vikings

Die "verlorenen Wikinger" sind nach einer Aufwärmrunde auf dem SNES zurückgekehrt. Bei Sega darf jetzt das gesamte Trio per Vier-Spieler-Adapter auch auf einmal gesteuert werden. Die drei nordischen Originale *Erik*, *Olaf* und *Baleog* spielen die Hauptrollen in diesem Interplay-Klassiker. Die Ur-Freaks mit den Wikingerhelmen lebten bis vor kurzem fern des Fortschritts – TV und Mikrowelle waren Fremdworte. Eines Tages stoßen sie beim Herumschippern mit ihrem Kahn auf eine Zeitmaschine. Ohne Gebrauchsanleitung und mit wenig technischem Geschick, fingern die drei auf gut Glück an der Apparatur herum; mit dem Ergebnis, daß die "Helden" nun durch verschiedene Zeitzonen reisen müssen, um in ihre Epoche zurückzukehren. Besagte Zeitzonen sind alle als reguläre Seitenscroll-Jump'n'Run-Level aufgebaut. Die Charaktere müssen abwechselnd in sinnvoller Art und Weise eingesetzt werden, um zum Levelausgang zu gelangen.

Jede der Hägar-schen Dumpfbacken wurde deshalb von Mutter Natur mit einer nützlichen Fähigkeit ausgestattet. Erik kann als einziger springen und Wände einrennen, während Baleog mit Schwert und Bogen den Feinden ans Leder geht oder hin und wieder Schalter von Zugbrücken und Türen bedient. Der dickliche Olaf hingegen schützt die beiden anderen Recken gegen feindliche Attacken mit seinem Schild. Gibt einer der drei seinen Löffel ab, ist's dumm gelaufen. Ein Level gilt nämlich nur dann als geschafft, wenn die komplette Gruppe den Ausgang erreicht hat.



Auf dem Super Nintendo war *Lost Vikings* an spaßiger Zwei-Spieler-Konfusion ja schon kaum zu überbieten. Bei Sega gibt es noch mehr Level, und nun darf sogar zu dritt getüftelt werden, wer zuerst am besten wo plaziert wird, um dann wen bei welcher Aktion zu unterstützen, oder so ähnlich. Teamworkfähigkeit ist auf alle Fälle gefragt, egal zu wie vielen Ihr Euch diesem Suchtspiel annehmt. In jedem Level muß ein Weg gefunden werden, der an Feinden, Fallen und Türen vorbeiführt. Spielerisch bieten die Herren Wikinger eine Menge Abwechslung. Mit den ausgeklügelten Aufgaben, ulkigen Grafikgags und abgedrehten Musikthemen ist bei den *Lost Vikings* eine irre Gaudi vorprogrammiert. Unbegrenzte Continues und ein sinnvolles Paßwortsystem machen das Modul zur runden Sache. Absolut empfehlenswert. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Interplay
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-3
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6

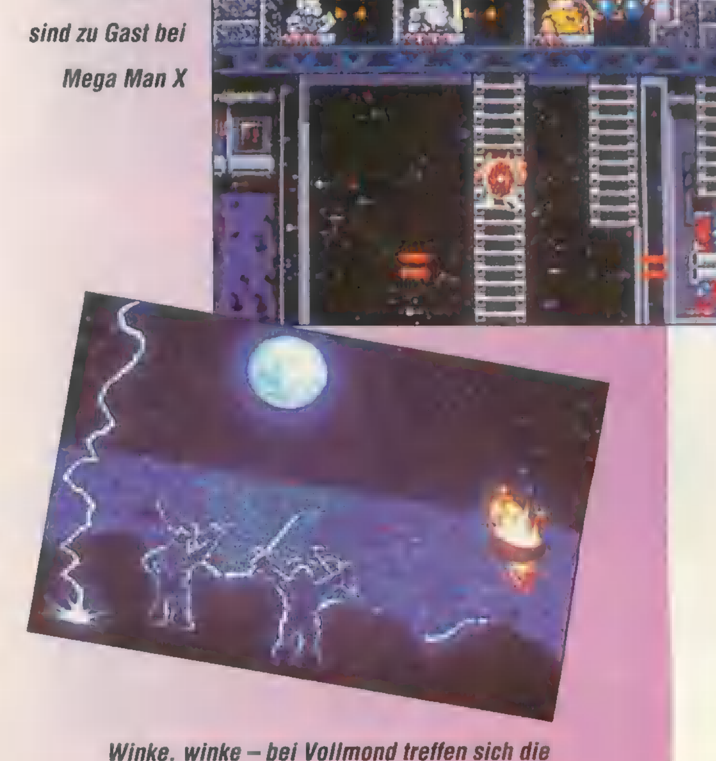
Preis: ca. 120 Mark
68%
Grafik
74%
Musik
38%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Olaf will "Schutz und Schild" für die Truppe sein

Yippieh, I found the key!



Mir dünkt, wir sind zu Gast bei Mega Man X



Winke, winke – bei Vollmond treffen sich die Geister der Verstorbenen



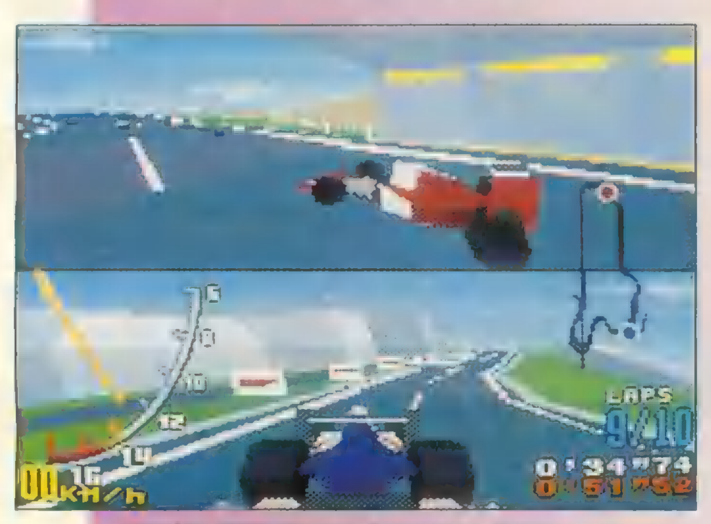
Vektor-Burnout

Virtua Racing

Den großen Überblick bietet diese Perspektive



Mit Vollgas über die Golden Gate Bridge



Geteilter Bildschirm im Zweispieler-Modus

In den letzten Monaten wurde wirklich heiß und heftig über Segas superschnelles Mega-Drive-Rennspiel diskutiert. Während die einen es angesichts des überdurchschnittlichen Preises insgesamt für zu wenig abwechslungsreich halten und dem Spiel ankreiden, daß es z. B. zu wenig Strecken bietet, kommen die anderen gar nicht mehr davon weg. Beim Versuch, auf dem ersten der drei Kurse immer neue Bestzeiten aufzustellen, ging schon so manche Übungsstunde drauf. Klare Sache: trotz des aufwendigen SVP-Chips, einem von Sega entwickelten Zusatzprozessor für schnelle Polygonberechnung, kommt die Mega-Drive-Version nicht annähernd an den Spielautomaten ran. Ebenso klar, daß Sega sein Rennspiel auf 32X bringen wird – überarbeitet, als eines der ersten Spiele für das MD-Tuning-Kit und nah am Automaten. Feine Vektorgrafik, weiches Scrolling und ein phänomenales Feeling für Geschwindigkeit sind die Pluspunkte des Arcade-Renners. VR enthält drei verschiedene Spielmodi: Im sog. Virtua-Mode tretet ihr nach einem *Out-Run*-ähnlichen Checkpoint-System gegen den Computer an. Zur Übung dient der "Free"-Mode, in dem ihr Euch an Strecken und Steuerung gewöhnt. Wer nicht sauber auf der Piste bleibt, riskiert einen Dreher und verliert genauso wie beim Crash wertvolle Sekunden.Sogar neue interessante Strecken sind vorgesehen, auf denen Ihr Euer ganzes Fahrkönnen zeigen müßt, um bestehen zu können. Trotzdem bleibt das ausgesprochen automatentypische Spielprinzip in der grafisch und von der Rechnerperformance unterlegenen Mega-Drive-Version identisch mit der Arcade-Version.



Ich gehöre zu der Partei Videospieler, die Virtua Racing einfach genial finden. Mich stört es nicht im geringsten, daß es nur drei Kurse gibt, denn die hochsensible Steuerung fordert Euch derart viel Konzentration und Fingerfertigkeit ab, daß wirklich echtes Rennfeeling aufkommt und ihr Eure eigenen Rundenzeiten immer weiter ans Limit verbessern wollt. Sowas motiviert mich ungeheuer. Virtua Racing ist natürlich keine Beschäftigung für ganze Nachmittage, sondern ein Spiel, das man einfach immer wieder mal für ein paar Runden in den Modulschacht steckt. Nach einem Probespiel der viel besseren 32X-Version steht für mich fest, daß ich zu den ersten Käufern des Tuning-Kits gehören werde. Denn eines ist ebenso klar: Mit 200 Mark ist die Mega-Drive-Version schweineteuer. Für Speed-Fans lohnt sich also der 32X-Kauf. *hu*

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: x

Schwierigkeitsgrad: 4-8
Preis: ca. 200 Mark

78%
Grafik
38%
Musik
48%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Gut Holz

Bubba'n Stix

Nicht genug, daß sich außerirdische Schleimbeutel in ihren Untertassen auf der Erde rumtreiben, nein, jetzt entführen sie auch schon harmlose Klempner! Genau das passierte unserem Helden Bubba. Die grünen Monster haben ihn gekidnappt, um ihn in einem Zoo auszustellen. Doch auf dem Weg zum Planeten der ekeligen Aliens gelingt Bubba die Flucht. Aber was tun? Lichtjahre entfernt von der Heimat, versucht er, zur Erde zurückzukehren. Hilfreich zur Seite steht ihm Stix, ein kleines, unglaublich vielseitiges Stück Holz. Bubba benutzt seinen hölzernen Kumpan als Bumerang, Steighilfe, Stemmeisen und vieles mehr. Die Aktion, die Ihr gerade mit dem intelligenten Stock ausführt, hängt von der jeweiligen Situation ab. Wenn Ihr den A-Knopf und dazu das Bewegungskreuz in die korrekte Richtung drückt, geht der Rest von selbst. Wenn es nichts Besonderes zu tun gibt, schmeißt Bubba Stix in seine Blickrichtung oder haut ihn seinen Gegnern in die Magengrube oder zwischen die Stielaugen..

Insgesamt kämpft Ihr Euch durch fünf Levels, in denen der Bildschirm meist horizontal scrollt. Im ersten Spielabschnitt schlagt ihr Euch durch einen Alienwald, in dem Bäume und Büsche auf Euch losgehen. Dort kommt es in erster Linie auf Euer Jump'n'Run-Künste an. Danach findet Ihr Euch in einem abgestürzten Raumschiff wieder, in dem jede Menge kniffliger Rätsel auf Euch warten. Überall findet Ihr Schalter, die verschiedene Gegenstände und Kreaturen erscheinen lassen. Ihr müßt herausfinden, was Ihr mit alldem Zeug anfangen sollt. In den restlichen drei Levels bis hin zum Raumflughafen halten sich Action und Puzzles ungefähr die Waage. Damit Ihr Euch nicht jedesmal wieder durch die gesamte Alienwelt prügeln müßt, gibt's anch jedem Level ein Paßwort.

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätseln
Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design

Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
62%
Grafik
59%
Musik
65%

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Bubba'n Stix entspricht genau meiner Vorstellung eines guten Jump'n'Runs. Die Hintergrundgrafik wirkt zwar etwas eintönig, dafür gibt's jede Menge witziger Animationen und lustiger Spielideen. Alleine der unglaublich häßliche, unrasierte rote Blob im zweiten Level, der Euch überallhin folgt, verdient schon einen Oscar. Auch im Raumflughafen warten eine Reihe cooler Gags auf Euch. Die meisten Rätsel sind ziemlich knifflig und verlangen einiges Rumprobieren, doch ich habe keine Stelle gefunden, die ausgesprochen unfair wäre. Die Steuerung von Bubba und seinem Stöckchen ist extrem einfach, Stix "Special-Moves" führt der Computer fast von selbst aus. rz

Stix ist auch als Sprungbrett gut zu gebrauchen

Die Karte zeigt Euch, wie weit Ihr schon gekommen seid

Durch den Zoll solltet Ihr nur ohne Stöckchen gehen

Hey Mann, schubs doch mal den Felsen runter!



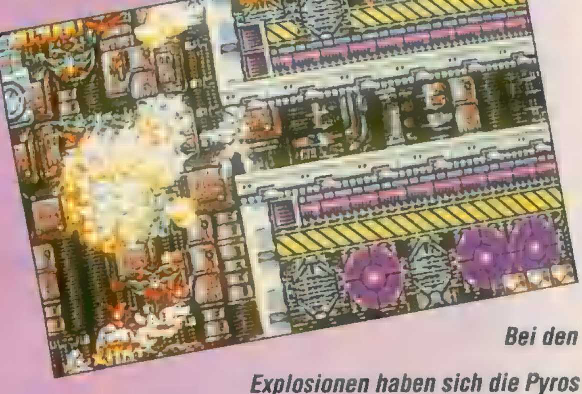
He's boombastic

Mega Turrican



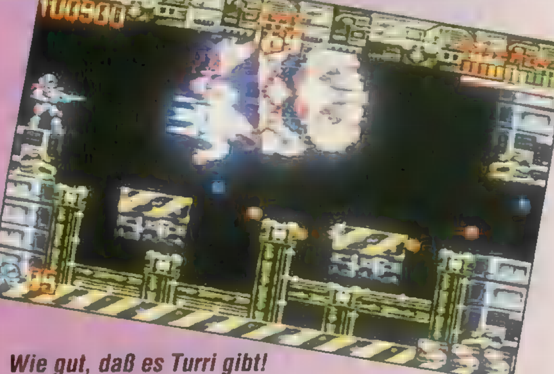


Einsam vielleicht, aber wahnsinnig gut gepolstert...



Bei den Explosionen haben sich die Pyros von Factor 5 ordentlich Mühe gemacht

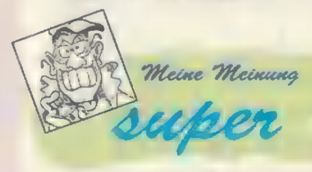
Wenn Bren McGuir nach diesem Level von Alien vs. Predator träumt, würde es mich nicht wundern



Wie gut, daß es Turri gibt! Dieser Bursche wäre ohne unser Auftauchen sicher noch an seinen bunten Murmeln erstickt.

Daran, daß er schon so bald wieder seinen Turrican-Kampfanzug überstreifen muß, um gegen die frisch vereinten Mächte des Bösen anzutreten, hätte unser Held Bren Mc. Guier wohl im Traum nicht gedacht; nach der ganzen Rumbolzerei zuvor auf so ziemlich allen Systemen, vom C64 bis zum Super Nintendo. Aber was will man machen, wenn die nervige "Machine" schon wieder das halbe Planetensystem geschrottet hat und Millionen von Weltraumbewohnern in Ketten liegen. Als Kämpfer für die intergalaktische Freiheit steht Euch natürlich modernste Waffentechnologie zur Verfügung. Meister Turrican ist mit Wumme und Plasmaseil ausgestattet. Das Schießgerät kann mit Hilfe von Power-Ups, die reichlich zu finden sind, auf- bzw. umgerüstet werden. So sind Laserschüsse, Multi Directional Shots, Schüsse, die von den Wänden abprallen oder Dauerfeuer möglich.

Wie in den anderen Turrican-Versionen kann sich Euer Android auch zum Rad zusammenrollen und auf Knopfdruck Minen legen. Smart Bombs, die den Bildschirm leer fegen und Missiles mit Zielautomatik können selbstverständlich auch eingesetzt werden. Hat sich Eure Einmannarmee innerhalb des Zeitlimits bis zum Ende eines Levels durchgeboxt, wartet jeweils ein oberer Motz, bis dann am Ende des 15. Levels ein Date mit "Le Machine" ansteht.



Keine Frage, mit diesem Modul ist uns eines der besten Action-Adventures für das Mega Drive dieses Jahr ins Haus geflattert. Bei Mega Turrican kommen nur die besten Zutaten in die Tüte. Die Programmierer haben Erstaunliches geleistet, man glaubt kaum, daß diese Farbenpracht dem Mega Drive entspringen soll. Die Grafik in jedem Level ist opulentestens, selbst mit 3D-Spielereien wird nicht gegeizt. Das Spiel selbst ist flüssig zu spielen, bestens steuerbar und Ruckeleien sind keine zu beklagen, was nicht selbstverständlich ist, bei der Vielzahl von bewegten Objekten, die sich oft gleichzeitig im Bild tummeln. Der Sound wird in gewohnter Chris-Hülsebeck-Qualität mitgeliefert und stellt mal wieder eine Ohrenweide dar. Der Gebrauch des Plasmaseils ist zwar gewöhnungsbedürftig. Da das Spiel aber mit seinem durchdachten Leveldesign genug Langzeitmotivation bietet, gewöhnt Ihr Euch zwangsläufig an den Plasma-"Enterhaken". Vom Spielprinzip her hat Mega Turrican nichts weltbewegend Neues zu bieten, hinterläßt aber einen angenehmen Nachgeschmack.

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Data East
Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4-6
Preis: ca. 130 Mark

78%
Grafik
76%
Musik
66%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Dritter Streich

PGA Tour Golf 3

Golf ist nicht jedermanns Sache – nicht auf echtem Rasen und nicht auf Konsolen. Doch wer Konsolengolf einmal als Entspannungsübung entdeckt hat, dem dürfte sicherlich das geniale *PGA Tour Golf 2* oder die *PGA European Tour* geläufig sein. Beide Versionen setzten Maßstäbe, was Spielbarkeit, Ballgefühl und Atmosphäre anging. Stellt sich natürlich die Frage, was sich in Teil 3 im Vergleich zu den Vorgängern geändert hat. Sehr viel ist es nicht. Verbessert hat sich eindeutig die Grafik. Die Bewegungen der Spieler wirken noch natürlicher als vorher, die Wartezeiten beim Zoomen oder Nachladen wurden optimiert, bei allen Menüs und Statistiken bieten digitalisierte Bilder was fürs Auge. Acht neue Kurse warten auf den Digitalgolfer. Bevor er zum ersten Mal den Rasen betritt, sucht er sich sein Lieblingsset an Golfschlägern zusammen oder schlüpft gleich in die Rolle eines Prominenten. Nichts geändert hat sich an der bewährten Schlagtechnik per Kraftbalken. Beim Chip oder Putt hilft PGA 3 mit dem 3D-Gitter, das sich frei drehen läßt und auf Bodenunebenheiten in Lochnähe hinweist. Stets schlägt der Computer ein passendes Werkzeug und auch gleich eine Technik vor. Könner nutzen ein neues Spezialmenü, über das sie den Ball je nach Lage hoch, tief, links oder rechts anspielen und ihn so anschneiden, stoppen oder nachlaufen lassen können.

System: Mega Drive
Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Megabit: 16
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3-5
Preis: ca. 120 Mark

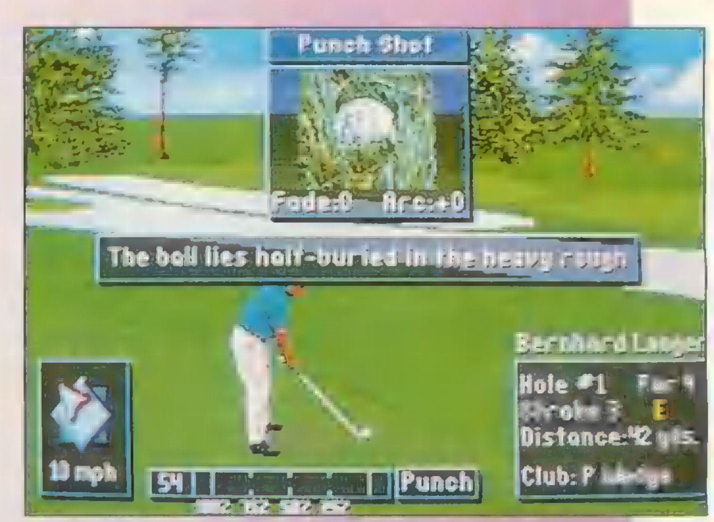
74% Grafik
30% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **86%**

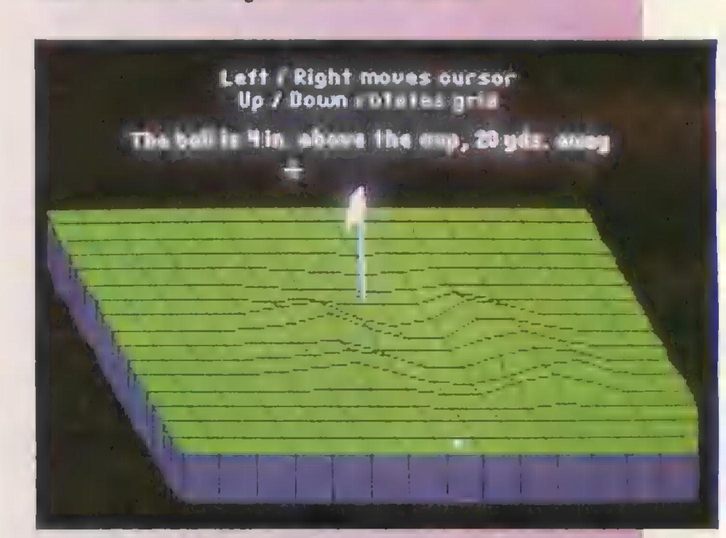
Redaktionswertung



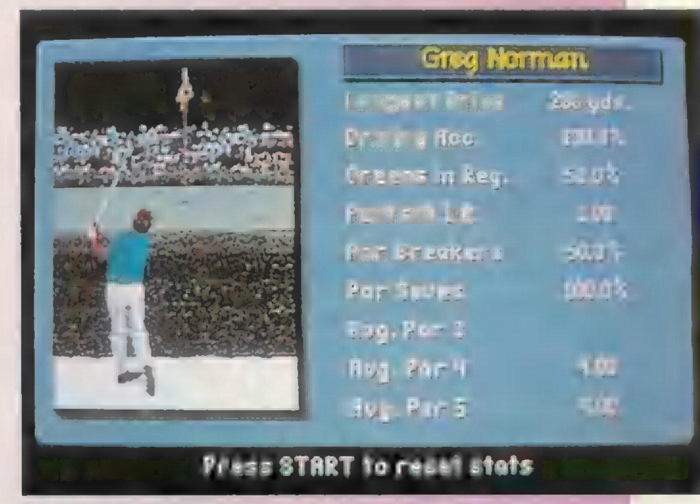
Wer schon PGA 2 oder die European Tour besitzt, der hat's schwer: Revolutionär sind die Änderungen zur Vorversion nämlich nicht, sie stellen lediglich ein Update auf aktuelle technische Möglichkeiten dar. Die grafischen Verbesserungen verändern das Spiel nicht zu sehr, fallen aber angenehm auf. Neuerungen wie das Bild zur aktuellen Lage des Balls mit der Chance zum Anschneiden, Chippen oder Punchen haben mir gefallen. Allerdings konnte ich in der Praxis keine großen Unterschiede zwischen einem normalen Abschlag (Ball in der Mitte angespielt) und z. B. einem tief angespielten Ball erkennen (Ball müßte durch Rückwärtsdrall nach dem Aufschlag sofort liegenbleiben bzw. sogar ein Stück zurücklaufen). Sehr viel Übung erfordert es außerdem, einen rechts oder links angeschnittenen Ball noch sicher zu kontrollieren, besonders wenn Wind weht. Wer noch nie ein Golfspiel probiert hat, für den könnte mit PGA 3 ein Schlüsselerlebnis fällig sein. Für mich nach wie vor die beste Golfsimulation überhaupt! *hu*



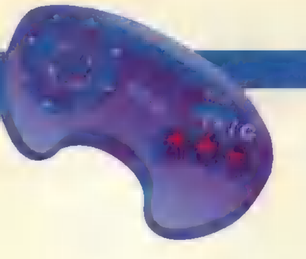
Neu: Hinweise zur Lage des Balls im Gelände



Das 3D-Gitter zeigt das Geländeprofil in Lochnähe



Die Spieler stellen sich mit Leistungsdaten vor



Panzerlibelle

Thunderhawk





Minenräumen und Minenleger versenken im Eismeer



Der gegnerische Funkturm muß dran glauben



Der schönste Lohn des Helden: Orden an der Brust

Auch *Thunderhawk* ist nicht mehr ganz taufrisch, strenggenommen gehört es noch zu den Spielen von Ende 1993. Da der actiongeladene Kampfhubschraubersimulator jedoch nach wie vor zu den spielstärksten Titeln fürs Mega CD gehört, muß er einfach ins Heft. Die Story ist einfach: Ihr habt (wie immer) die Aufgabe, die Welt zu retten. Also steigt ihr ins Cockpit Eures schwerbewaffneten Hubschraubers und zieht am Steuerknüppel, um in zehn eisenharten Missionen dem übermächtigen Roboterimperium die Stirn zu bieten. Zwischen drei Schwierigkeitsgraden dürft ihr wählen, wobei der Missionsaufbau jeweils derselbe bleibt. Jede Mission besteht aus fünf bis sechs Einzelaufträgen, die inhaltlich zusammenhängen. So startet ihr einmal, um das eigene Lager vor anrückenden Panzereinheiten zu verteidigen, ein andermal, um eine Brücke zu sprengen, einen strategisch wichtigen Flugplatz von Gegnern zu säubern und das Landefeld unbenutzbar zu machen. Die Missionen laufen in steilen Canyons, im Eismeer, einer wasserreichen Inselwelt oder in Waldgebieten ab. Sogar ein Nachtauftrag wartet, in dem ihr einen notgelandeten Stealth-Bomber unschädlich machen müßt.



Tolle Grafik, toller Heavy-Metal-Sound, tolle Action, tolle Atmosphäre. Na gut, friedlich ist die Sache nicht gerade, doch Action muß sein. Ihr habt wirklich das Gefühl, in einem Hubschrauber zu sitzen. In keinem anderen Konsolenspiel kam das Fluggefühl dem eines echten Helikopters so nahe wie in Thunderhawk. Rasantes Scrolling und coole Manöver sorgen für die richtige Stimmung. An die Steuerung müßt ihr Euch ein wenig gewöhnen, doch wer's erstmal begriffen hat, kontrolliert den Heli bald mit großer Präzision. Bei einigen Missionen ist nicht nur simples Draufhalten gefragt, sondern auch eine gewisse strategische Planung (Munition, Treibstoff, Angriffstaktik etc.). Richtig realistisch geht's aber nur im Hard-Modus zur Sache, die anderen Modi dienen mehr zur Übung und haben eher Arcade-Charakter. Bei aller Begeisterung, eines hat mich gestört: Da der Missionsaufbau in allen drei Schwierigkeitsstufen gleich bleibt und nur die Treffsicherheit und Zahl der Gegner variiert, sinkt die Motivation rapide, wenn man einmal alle Aufträge erfüllt hat. Könner schaffen das leider locker an einem Sonntagabend... *hu*

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Shooter

Hersteller: Core Design
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Abspeichern möglich

Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 100 Mark

87%
Grafik
82%
Musik
90%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 89%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Mondsucht

Lunar – The Silver Star

Es war schon immer schwer, ein Held zu sein. Das weiß auch der kleine Alex. Aber er hat ein Vorbild – den großen Drachenmeister Dyne, der einst die Welt vor den dunklen Mächten befreit hatte. Zusammen mit seinen drei Freunden Lunar, Ramus und dem Drachenbaby Nall begibt sich Alex auf die Suche nach dem legendären Drachen, um in die Fußstapfen seines Idols zu treten. Zwei Kontinente umfaßt die Welt von *Lunar – The Silver Star*, durch die Ihr Eure Winzlingstruppe aus der isometrischen Ferne steuert. Ausgangspunkt Eurer Reise ist das kleine Dorf Burg, wo Ihr, genauso wie in allen anderen Städten, zunächst Informationen sammeln und die Truppe mit Waffen und Items ausrüsten müßt. Danach geht es in die weite Welt hinein, durch monsterübersäte Steppen, dunkle Dungeons und mystische Schlösser. Wenn Euch während der Reise einmal die Puste ausgehen sollte, könnt Ihr an Energiezapfsäulen in Form von Obelisken und kleinen Tempeln die verlorengegangene Lebenskraft wieder auftanken. Hier empfiehlt es sich, das Spiel bei Nall auch abzuspeichern, der als ständiger Begleiter das Optionsmenü immer mit sich führt. Die Jagd nach Monstern kann danach ohne lästige Umwege weitergehen. Die altbewährte Seitenansicht bei Kämpfen erinnert übrigens stark an die *Final Fantasy*-Serie (Super Nintendo), wo die Kämpfer sich frei innerhalb des Feldes bewegen können und wahlweise automatisch vom CPU per "Artificial Intelligence" steuern lassen.



Japano-Freaks werden dieses Spiel lieben! Alles, was zu einem anständigen Rollenspiel gehört, bekommt Ihr in *Lunar – The Silver Star* geboten. Niedliche Kopffüßler, die in animierten Zwischensequenzen zu Euch sprechen, Monster-Battles, in denen Ihr die Kampf- und Magiekünste Eurer mehrköpfigen Truppe ausgiebig demonstrieren könnt, und nicht zuletzt eine herzerwärmende Story. Und das Erstaunliche ist, daß mir diese englische Version von Working Designs von der Stimmung her besser gefällt als das japanische Original. Obwohl sich die Handlung anfangs recht mühselig voranschleicht, ist das "Was-kommt-danach"-Feeling stets vorhanden, so daß ein Motivationsgefälle kaum zu spüren ist. Vor allem gibt es genügend Rätsel zu lösen, wobei Euch ein gewisser Spielraum für Freiheiten immer noch bleibt. Für Insider sei noch erwähnt, daß in Japan in Kürze der zweite Teil von *Lunar* erschinen wird. *tet*

System: Mega CD
Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Working Designs/ Game Arts
Testversion von: Galaxy

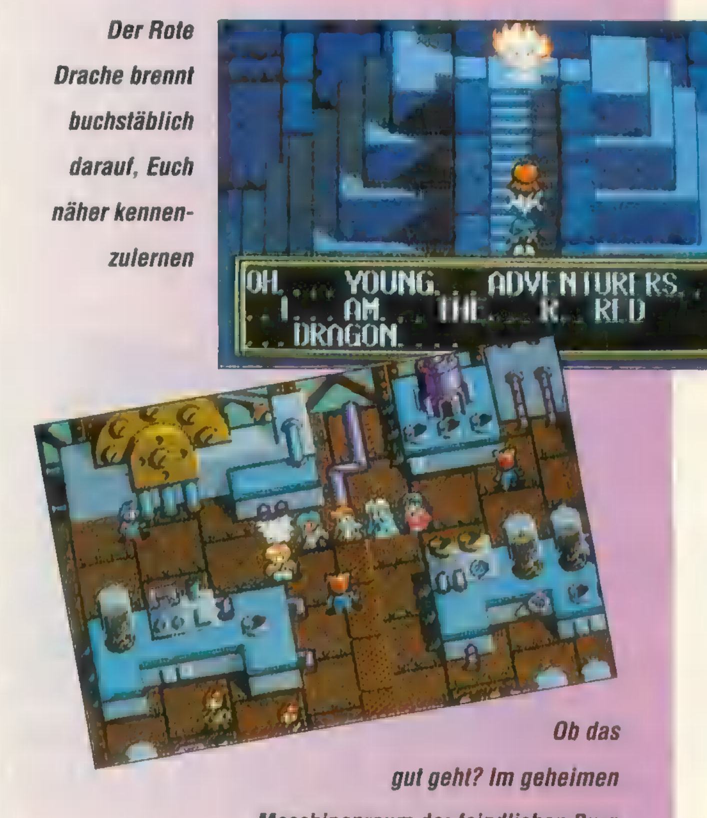
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 130 Mark

72%
Grafik
80%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 88%

Redaktionswertung



Der Rote Drache brennt buchstäblich darauf, Euch näher kennenzulernen

Ob das gut geht? Im geheimen Maschinenraum der feindlichen Burg

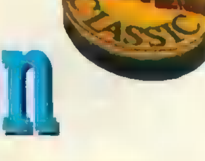


Huch! Ich dachte, Lunar wäre ein anständiges Rollenspiel?

Ein Schuß geballter elektrostatischer Ladung für unseren unsympathischen Freund

Drachenflieger

Keio Flying Squadron



So stelle ich mir das alte Japan vor. Oder nicht ...?



Achtung, Ami-Hubschrauber mit tödlicher Fracht



Huch, ein Kuhkarren mit Kettenantrieb?

Diese vertrottelte Dame soll unsere Heldin sein? Da fällt mir nur eines ein: Was macht eine Blondine wenn ...

Ob man's glaubt oder nicht, in Japan des Jahres 1872 gab es bereits schon Marinehubschrauber, Laserkanonen und eine ganze Reihe von bösartigen Robotern. Angeführt werden sie von einem Tanuki-Dachs, der es auf den "Schlüssel des verlorenen Schatzes" abgesehen hat. Während sich Rami, die Wächterin dieses geheimnisvollen Schlüssels im Supermarkt die Zeit vertreibt, gelingt ihm der Diebstahl ohne Mühe. Nun dürft Ihr die Salzsuppe selbst auslöffeln und Rami bei ihrer wilden Verfolgungsjagd quer durch Japan, Sibirien und den Kosmos begleiten. Auf dem Rücken eines zahmen Drachens ballert Ihr mit Feuerbällen in bester *Parodius*-Manier auf allerlei Getier, das sich Euch in den Weg stellt. Natürlich gibt's zahllose Extras, durch die Euer Waffenarsenal um Shurikens, Zielraketen oder TNT-Bomben bereichert werden kann. Ebenfalls im Angebot stehen kleine Drachen-Satelliten, die Rami vor feindlichen Kugeln schützen oder als Smartbombs die Einflugschneise säubern sollen. So düst Ihr durch insgesamt sieben Levels, die sich allesamt im prächtigen Seitenscroll präsentieren. Habt Ihr den Kampf mit einem der "Sieben Götter", die Euch immer zum Ende jeder Stage als Boßgegner mit allen möglichen Gemeinheiten zu Leibe rücken, heil überstanden, könnt Ihr Euch zurücklehnen, um die Zwischensequenzen mit sauberer japanischer Sprachausgabe zu beschmunzeln. Was, Ihr könnt kein Japanisch? Macht nichts! Erstens ist allein schon die Anime-Grafik zum Totlachen ulkig, und zweitens gibt's ja mittlerweile auch eine englischsprachige Version von JVC zu kaufen.

Meine Meinung

super

Als *Keio Flying Squadron* erschien, munkelte good'ol Rob Zäng, dies sei doch eine hochgradige (und noch dazu gelungene) *Parodius*-Parodie. Nun, mittlerweile müssen wir den Braten auch von der anderen Seite aus betrachten: Offenbar zeigte sich Konami von dem Spiel so beeindruckt, daß sie in ihrer neuesten Variante *Hyper Parodius* (Dt.: *Fantastic Journey*) sogar eine Kopie unsrer Bunnygirl-Heldin Rami einpflanzten. Zwar reitet sie dort nicht mehr auf einen Drachen, aber die Ähnlichkeit der Figur ist nicht von der Joypad-Hand zu weisen. Das nenn' ich doch wahrhaftig eine "Produktive Wechselwirkung zweier Spielideen" oder einfacher: kreative Klauerei. Aber sowas gefällt mir. Ich bin wirklich auf die Antwort von Victor Entertainment gespannt, wenn Anfang nächsten Jahres der zweite Teil (zunächst für den SegaSaturn) erscheint. *tet*

System: Mega CD
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: JVC/Victor Ent.

Testversion von: Archiv

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

87%
Grafik
90%
Musik
82%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 87%

Redaktionswertung



Schritt-Tempo

Battle Corps

Mittlerweile dürfte die englische Firma Core Design nicht nur PC-Spielern bekannt sein. Nach dem Erfolg ihres Hubschrauberspektakels *Thunderhawk* haben sich die Entwickler in die ferne Zukunft beamen lassen, um auch dort ihr Shoot'em-Up-Unwesen zu treiben. *Battle Corps* zeigt, was uns im Jahre 2096 blühen wird. Eine Bergbaukolonie, irgendwo draußen im All, wird von einer Horde räuberischer Roboter besetzt. Sie erheben Anspruch auf Meridium, einer der seltensten Erzrohstoffe in der Galaxis. Das darf natürlich nicht ungesühnt bleiben, und so entsendet die Bergbaufirma drei Söldner auf den Planeten. In der Kommandozentrale der Einheit erhaltet Ihr sodann die Befehle von Lieutenant Calgery, der wahlweise auch in sauberer deutscher Sprachausgabe zu Euch spricht und schlüpft in die Rolle eines der drei Helden: Den Allround-Kämpfer Jack, die Punker-Braut Sharman oder den schwergewichtigen Karl. Danach geht's ab in den ersten von insgesamt 13 Leveln. Die Kampfwaffe, in der Ihr Euch dann befindet, ist ein BAM (Bipedal Attack Machine), eine Art modifizierter Battletech-Roboter, der sich nach und nach mit eingesammelten Waffen-Items aufrüsten läßt. Zunächst jedoch müßt Ihr Euch den Weg mit einer einfachen Zwillingskanone freischießen, um dann in das Innere des Planeten zu gelangen. Ist der Auftrag erfüllt und der Level von den Mechano-Schmarotzern befreit, kehrt Ihr für weitere Instruktionen in die Zentrale zurück. Falls die Mission tödlich endet, könnt Ihr eine der beiden verbleibenden Kämpfer auswählen und die Reise fortsetzen.

System: Mega CD
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 130 Mark

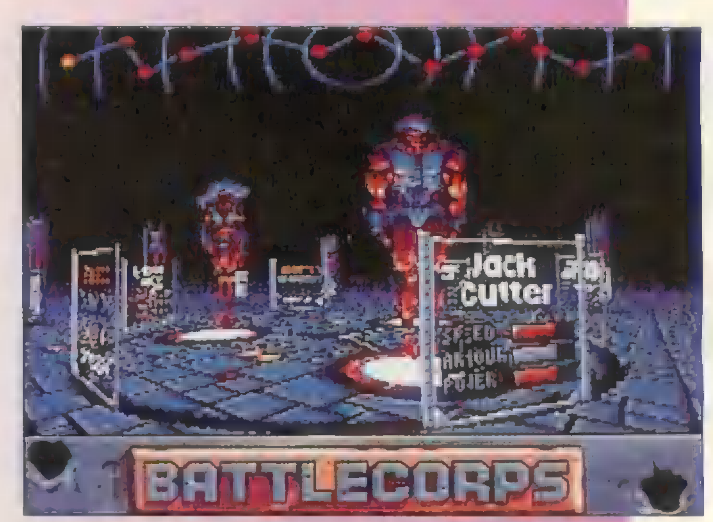
Wertung	
Grafik	81%
Musik	82%
Soundeffekte	85%

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung



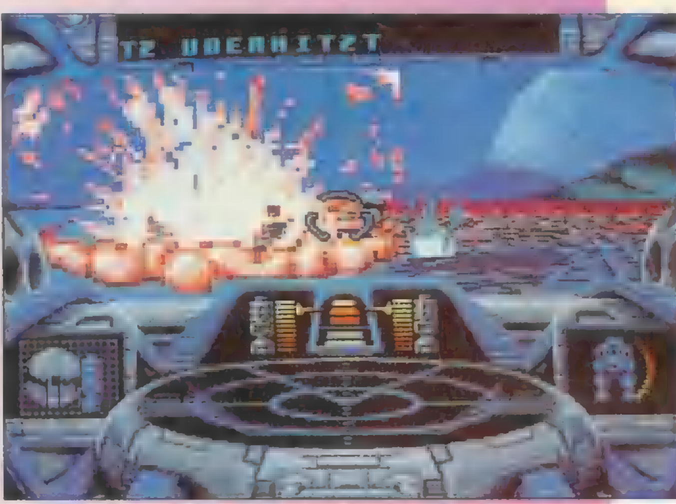
Man merkt doch deutlich, daß Core Design aus der PC-Zunft kommt: Fließende 3D-Animation mit wunderschön durchkolorierter Hintergrundgrafik ergänzt sich mit dröhnenden Heavy Metal-Sessions zu einem rundum spektakulären Shooting-Erlebnis. Daß sich das Programmierteam dabei nicht von den eingeschränkten Möglichkeiten des Mega CD beeinträchtigen ließ, zeugt von technischem und künstlerischem Können. Die digitalisierte Sprachausgabe, unter anderem die deutsche, ist klar verständlich und besonders für unsere jüngeren Spieler sehr hilfreich. Auch die Spielbarkeit ist o.k., abgesehen davon, daß sich nähernde Feind-Pixel erst im letzten Moment sichtbar werden und in fortgeschrittenen Leveln die Wahl der Waffen zunehmend zur Tortur wird. Der Cursor arbeitet viel zu ungenau, so daß man im Arsenal gerne danebengreift. *tet*



In der Kommandozentrale wählt Ihr Euren Kampfpiloten aus



Eines der schönsten Level im Spiel: Die Unterwasser-Stage



Hochexplosiv: Die ballistischen Wurfgeschosse



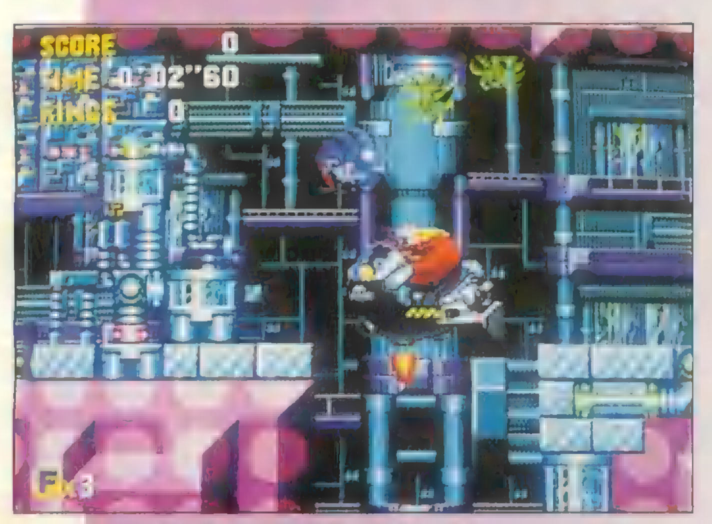
Time-Trip

Sonic CD

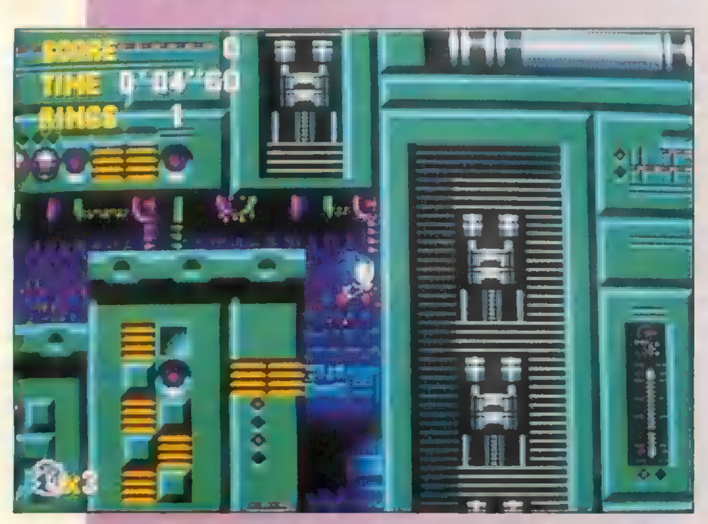




Zu Beginn sammelt Sonic mindestens 50 Ringe



Im Zweikampf mit Dr. Robotnik



Hilfe ein Schacht. Ich stürze a-a-ab!

Wer Mega Drive und vielleicht noch ein Mega CD besitzt und kein Sonic-Spiel, dem ist eigentlich nicht zu helfen. Na gut, es gibt auch Videospieler, die sich das Mega Drive nur wegen Sportsimulationen wie *FIFA Soccer* ode PGA Tour Golf kaufen, aber Sonic muß eigentlich schon aus Gründen der Allgemeinbildung in jeder ernstzunehmenden Spielesammlung vorhanden sein. In der CD-Version rennt das flinke blaue Sega-Maskottchen natürlich wieder gegen den bösen Doktor Robotnik, der diesmal alle Zeitsteine gestohlen hat. Mit den gestohlenen Zeitsteinen baut der Doktor überall Zeitmaschinen, die die Levels ständig verändern. Für Sonic heißt das, daß er lossprintet, um in sieben quietschbunten Hauptwelten mit allerlei Unterlevels die bösen Zeitmaschinen des Doktors zu zerstören. Darüber hinaus muß er wie früher mindestens 50 Ringlein sammeln, um am Ende jedes Levels durch den großen Bonus-Reifen zu springen und anschließend in einer rasanten 3D-Stage um die gestohlenen Zeitsteine zu kämpfen. Schafft er das nicht, baut der Doktor die gerade zerstörten Zeitmaschinen immer wieder auf und Sonic muß die ganze Mühe von vorne beginnen - in einer vom Doktor geschaffenen Düsterwelt, die vom Aufbau her dem durchspielten Level ähnelt aber völlig anders aussieht. Im Laufe des Spiels lernt Sonic das süße rosarote Igelfräulein Amy kennen, der er allerdings anfangs recht sektptisch gegenübertritt. Als jedoch Robotniks metallener Igel-Terminator-Sonic die kleine Amy entführt, kennt Sonic kein Halten mehr und macht sich auf zur Rettung.



Vieles in Sonic CD erinnert an frühere Episoden mit dem flinken Igel. Allerdings gewinnen die Bonus-Stages in diesem Sonic-Sequel gegenüber älteren Versionen an Bedeutung, weil Ihr sie stets meistern müßt, um die Zeitsteine zu gewinnen, ohne die es kein Fortkommen gibt. Der Schwierigkeitsgrad der Levels hat gegenüber früheren Versionen geringfügig zugenommen, ist aber noch relativ problemlos zu knacken. Sonic CD enthält viele Segmente, die stark an *Sonic Spinball* erinnern. Begeistert haben mich die fetzigen Techo-Tracks zum Spiel. Wer seine Stereoanlage anschließt, wird mit Entzücken bemerken, daß auf CD einfach viel mehr knackiger Sound paßt als auf Module. Übrigens ist Sonic CD das einzige Sonic-Spiel, zu dem Ihr mit dem brandneuen *Sonic und Knuckles* keinen Zugriff habt. Insofern nimmt die CD-Version eine Sonderstellung ein. *hu*

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Mega-CD-SRAM

Schwierigkeitsgrad: 4-6
Preis: ca. 120 Mark

86%
Grafik
89%
Musik
70%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung





Obi Wan hilf!

Rebel Assault

Erstmals dürfen bei *Rebel Assault* auch Mega-Drive-Besitzer am Kampf der Rebellen gegen das böse Imperium teinehmen. Ihr übernehmt die Rolle eines Rookies (Neulings) in den Reihen der Rebellenarmee. Zuerst erhaltet Ihr die notwendige Pilotenausbildung in Form einiger Trainingsmissionen. Ihr steuert Euer Raumschiff durch einen engen Canyon, möglichst, ohne an den Wänden anzuecken. Jede Berührung beschädigt Euren Flieger ein wenig mehr, und wenn der Damage-Balken im unteren linken Bildschirmrand in den roten Bereich steigt, wird`s kritisch für Euch. Danach müßt Ihr Eure Zielgenauigkeit beweisen, indem Ihr Bodenfahrzeuge abschießt. Ab diesem Zeitpunkt wird es richtig Ernst. Ihr kämpft Euch, verfolgt von imperialen Fliegern, durch ein Asteroiden-Feld und beschützt Frachter vor Darth Vaders Truppen. Auf dem Eisplaneten Hoth schießt Ihr auf angreifende AT-ATs, wobei es nur bedingt auf Eure Flugkunst ankommt, denn der Kurs Eures Raumschiffs ist weitgehend vorprogrammiert. Ihr könnt nur kleinere Korrekturen vornehmen und das Zielkreuz Eures Lasers steuern. Habt Ihr das alles überstanden, beginnt der Angriff auf den Todesstern. Wie im Film fliegt Ihr über die Oberfläche des künstlichen Planeten und versucht schließlich sogar, mit einem genauen Torpedoschuß den Stern zu zerstören. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort, ansonsten wäre das Spiel unlösbar, denn Beschädigungen an Eurem X-Wing-Fighter aus vorausgegangenen Levels werden übernommen. Die Überleitung von einem Einsatz zum nächsten schaffen digitalisierte Sequenzen aus den Star-Wars-Filmen, einige Szenen wurden auch völlig neu gedreht.

System:	Mega-CD
Spieletyp:	Action-Adventure
Hersteller:	LucasArts
Testversion von:	JVC
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik	70%
Musik	91%
Soundeffekte	82%
SPIEL-SPASS:	**81 %**

Redaktionswertung



Falls Ihr die PC-Version von *Rebel Assault* kennt, werdet Ihr von der Mega-CD-Umsetzung auf den ersten Blick enttäuscht sein. Was sind schon mickrige 16 Farben im Vergleich zu den 256 des PC-VGA-Modus. Doch man sollte sich im klaren darüber sein, daß aus dem Mega-CD einfach nicht mehr rauszuholen ist. Der Spielspaß hat sich jedoch in keiner Weise geändert. *Rebel Assault* ist ein erstklassiges Action-Game, das durch die Aufmachung in seinen Bann zieht. Die orchestrale Star-Wars-Musik sorgt sofort für die richtige Stimmung, und spätestens wenn Darth Vader im Vorspann zum ersten Mal auftaucht, wißt Ihr, was Sache ist. Die Steuerung in den Canyon-Levels bedarf einiger Gewöhnung, dafür sind die Kämpfe im Weltall und Asteroidenfeld absolut genial. *Rebel Assault* verbindet Videospiel und Film in beeindruckender Weise. Nicht nur Star-Wars-Fans sollten zugreifen! rz

Digitalisierte Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung

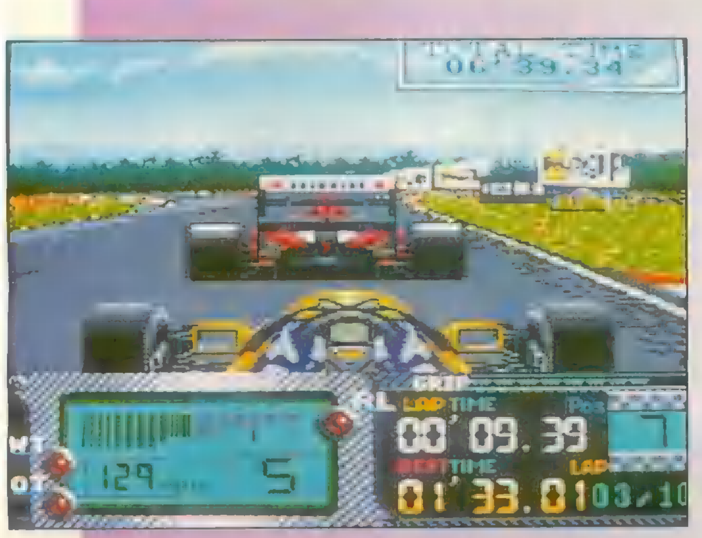
Jede Berührung mit den Asteroiden kostet etwas Damage

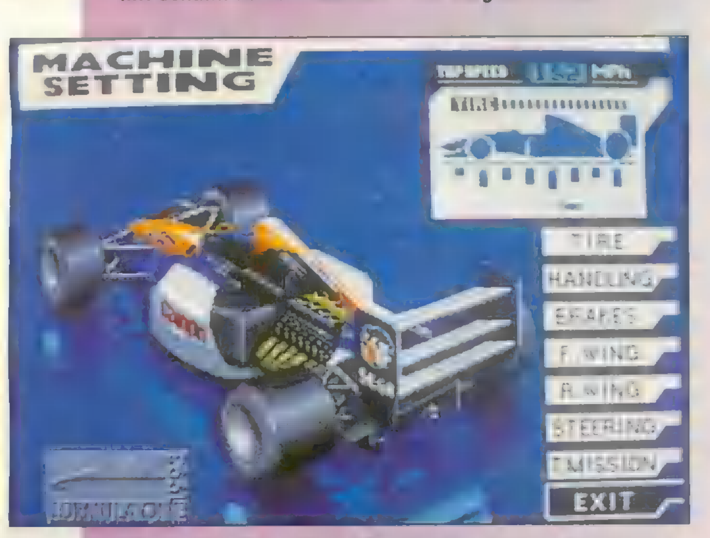
Darth Vader persönlich taucht ab und zu auf

Der Walker-Level gehört zu den beeindruckensten Spielabschnitten

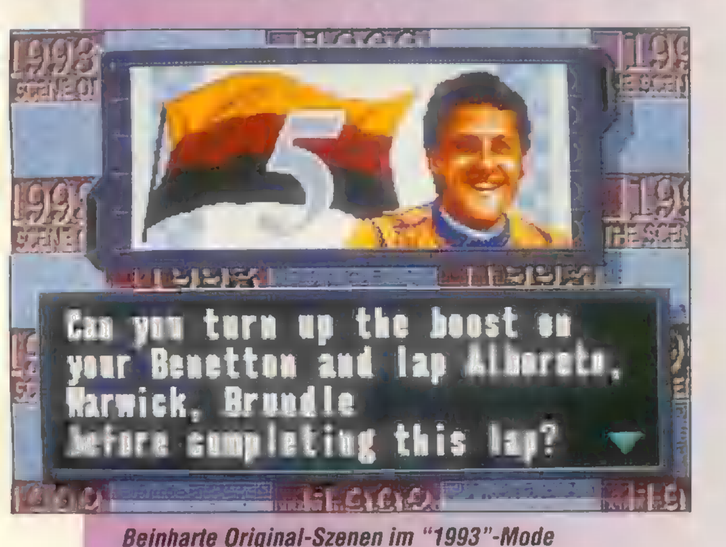
Volle Lotte

Beyond the Limit


Mit Schumi im Windschatten von Bergers Ferrari



Allerlei Konfigurationsmöglichkeiten bei der Abstimmung



Beinharte Original-Szenen im "1993"-Mode

Der volle Name *Formula One World Championship* dürfte eindeutig klären, daß es in dieser Simulation um die Königsklasse im Motorsport geht. Ein Blick in den rasanten Video-Vorspann mit genialer Untermalung aus aggressivem Motorengebrüll und supercoolem Metal-Sound verrät, daß es sich hier nicht um ein automatennahes Rennspiel im *Virtua-Racing*-Stil handelt, sondern um eine höchst umfangreiche Komplettsimulation der "Formel Wahnsinn". Einsteiger trainieren im "Free Run" zunächst ausgiebig das Verhalten der simulierten 800-PS-Boliden und lernen die Rennstrecken auswendig. Der "1993 Mode" katapultiert Euch dann direkt in die Rennen der letzten Saison. In jedem Grand Prix gab's spektakuläre Aktionen, die Ihr jetzt im Cockpit neu erleben könnt. Vollends zum "Formel-Rollenspiel" gerät das Spektakel, wenn Ihr den "Grand Prix"-Mode wählt. Hier kämpft Ihr zunächst auf einer imaginären Rennstrecke um Bestzeiten. Je nach Leistung bieten Euch mehrere Teams Fahrerverträge. Danach beginnt die WM: Jeden Grand Prix bestreitet Ihr komplett mit freiem Training, erstem und zweitem Qualifikationstag, Warm Up, wechselnden Wetterbedingungen etc. Techniker und Teamchefs geben Euch Tips zwischen den Trainingsrunden, Ihr lauert auf günstige Momente beim Qualifying, beobachtet die Leistungen der Konkurrenten und optimiert Euer Fahrzeug bis zum Rennstart. Die Rennen selbst wurden auf zwölf Runden reduziert. Da eine komplette Saison natürlich richtig Zeit kostet, speichert Ihr bis zu vier verschiedene Spielstände.

Meine Meinung
super

Beyond the Limit ist nichts für Arcade-Freaks: Wer sich nicht reinbeißt, wird's nie mögen und spart besser für _Virtua Racing_. Die optimale Abstimmung der Autos müßt Ihr Euch hart erarbeiten und wer einen Zweispieler-Mode erwartet, ist sowieso im falschen Film. Im Vergleich zu Polygon-Games fehlt den Strecken einiges an räumlicher Tiefe, die Fahrerperspektive wirkt überhöht. Dafür entschädigen Euch Sound und Grafik mit einem einzigartigen Einblick in den Job als Formelpilot. Der Langzeit-Spielwert ist dabei enorm hoch, die Identifikation mit dem Geschehen maximal. Gestört hat mich lediglich das tolerante Crashverhalten: Wenn schon Simulation auf höchstem Niveau, dann bitte auch keine folgenlosen Ausflüge durch Mauern, Bäume und Streckenbeschilderung... *hu*

System: Mega CG
Spieletyp: F1-Simulation

Hersteller: Sega
Testversion von: Test'n Take
Anzahl der Spieler: 1

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 120 Mark

79%
Grafik
78%
Musik
84%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81 %

Redaktionswertung





Another World 2

Heart of the Alien

Die Heart of the Alien-CD kommt praktischerweise als Doppelpack, zusammen mit dem musikalisch aufgepeppten Vorgänger im November in die Läden, so daß auch Neueinsteiger dem Handlungsstrang problemlos folgen können. Die Storyline geht von der faszinierenden Idee aus, daß es so etwas wie eine Dimension parallel zu unserer "wirklichen" Realität gibt. In diese Dimension außerhalb unserer Reichweite hat es den jungen Kernphysiker Lester Chaykin nach einem mißlungenen Experiment verschlagen. Das mystische Spielprinzip aus Jump'n'Run und Adventure zieht sich durchgängig über beide Teile des Abenteuers hinweg. Im Sequel steht Ihr diesmal Buddy, Lesters Weggefährten aus dem ersten Teil, im Kampf gegen die schwarzen Kapuzenmänner bei, die gerade dessen Dorf verwüstet und Lester gefangen genommen haben. Auch diesmal müßt Ihr zu Beginn das löwenartige Monster austricksen und Euch dann eine Waffe aneignen. Die Programmierer haben Eurem bärigen Freund eine Peitsche zugedacht, mit der er sich auch über Abgründe, bzw. ätzende Säureseen hinwegschwingen kann. Außerdem kann dat Peitschchen zur Knarre nachgerüstet werden und wie gehabt Schutzschilde bilden und Beams abfeuern. Während Ihr ein Hindernis nach dem anderen überwindet, kämpft Ihr Euch ganz nebenbei zur Kommandozentrale der kuttigen Schlingel durch, um deren Computeranlage zu demolieren.

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run/ Adventure
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 120 Mark

76%
Grafik
79%
Musik
68%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



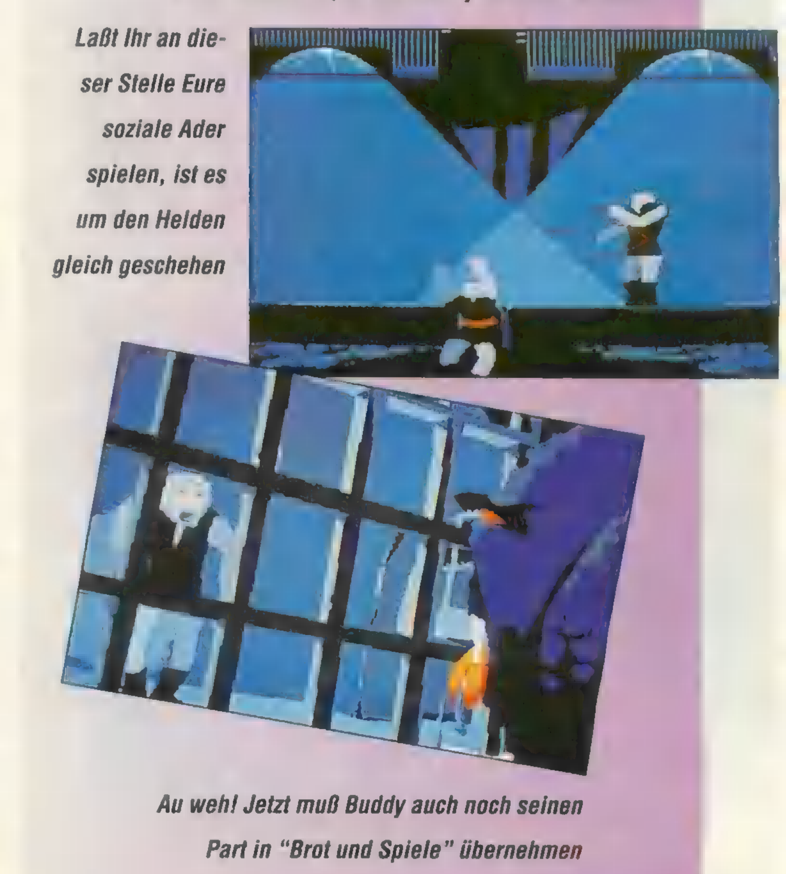
Die französische Firma Delphine Soft hat es schon bei *Another World* verstanden, mit Vektor-Polygon-Animationen vor gemäldeartigen Hintergründen eine einzigartig unwirtliche Atmosphäre zu erzeugen. Die Begeisterung stellt sich genauso beim Nachfolger *Heart of the Alien* ein. Ein sehr schön gemachtes Intro, dem Ihr auch die Vorgeschichte entnehmen könnt, leitet geschickt zum zweiten Teil über. Die Musikbegleitung ist phantastisch (man wird sich spätestens ab diesem Soundtrack den Namen Tallarico merken müssen). Leider setzen die Programmierer einiges an Spielerfahrung voraus, da der Schwierigkeitsgrad noch einen Zahn zugelegt hat.

Neueinsteiger gewöhnen sich lieber beim mitgelieferten ersten Teil an die Steuerung, da oft "vorgesteuert" werden muß. Die Paßwörter, die Ihr nach jedem Abschnitt erhaltet und die unendlichen Continues sind hier ein fairer Gegenzug der Programmierer. *ds*

Bei diesem Computermiststück dürft Ihr Eurem Haß auf die Kapuzenfritzen freien Lauf lassen

In einer Zwischensequenz gibt sich Lester die Ehre und lenkt einen Wärter ab, so daß Buddy entfleuchen kann

Laßt Ihr an dieser Stelle Eure soziale Ader spielen, ist es um den Helden gleich geschehen



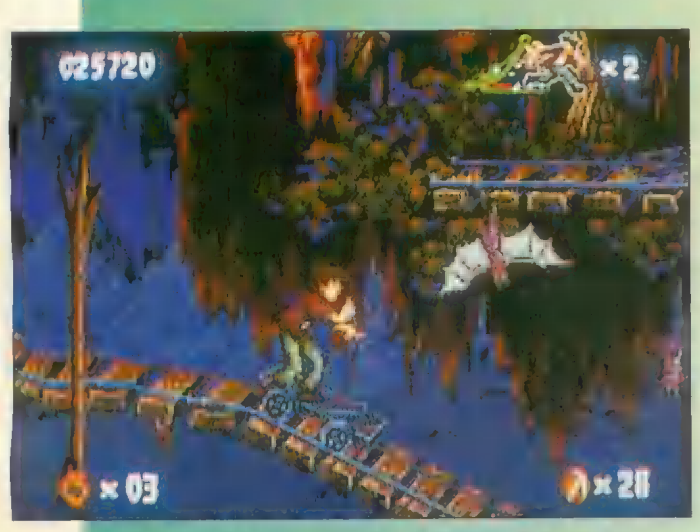
Au weh! Jetzt muß Buddy auch noch seinen Part in "Brot und Spiele" übernehmen



Dschungelfieber

Pitfall





Rasende Abfahrt in der Mine auf einem Kohlewagen



Und das Ganze ohne Stuntman oder doppelten Boden!



Reiß bloß nicht dein Maul auf, dämliches Krokodil!

Euer Abenteuer beginnt im Dschungel von Ceiba, wo Schlangen, Wildschweine und Treibsand ständige Gefahr bedeuten. Zum Glück hat sich Junior gut ausgerüstet, mit Bumerang, Peitsche, Steinschleuder und Smartbombs wehrt Ihr die Angriffe erfolgreich ab. Den Bumerang müßt Ihr nach dem Wurf wieder einfangen, sonst verliert Ihr ihn als Waffe. Goldene Maya-Statuen kennzeichnen Zwischenspeicherpunkte und pulsierende Herzen frischen Eure Lebensenergie auf. Harry Junior erweist sich als äußerst sportlich, an Lianen zieht er sich nur mit den Händen hoch, Spinnennetze benutzt er als Trampolin und exotische Pflanzen dienen als Bungee-Jumping-Seil. Es lohnt sich, jeden Level genauestens abzusuchen, denn es gibt jede Menge versteckter Gänge, die zu weiteren nützlichen Gegenständen, Bonus-Stages oder Extraleben führen. Die Programmierer haben das komplette Originalspiel in *Pitfall: The Mayan Adventure* versteckt, allein aus diesem Grund sollte sich schon jeder dieses Modul zulegen, nur um zu sehen, was wir vor zwölf Jahren gespielt haben.



Pitfall: The Mayan Adventure **überzeugt vor allem durch die ausgezeichnete, witzige und sehr lebendige Animation der Hauptfigur. Harry Jr. hängt nicht nur lahm an einer Liane, er holt ständig Schwung und ist dauernd in Bewegung. Wenn Ihr gegen eine Mauer springt, vollführt er einen gekonnten Rückwärtssalto. Die Grafiker von Activision haben sich wirklich sehr viel Mühe mit Harry gemacht. Auch das Spieldesign verdient ein Extralob, jeder Level wurde mit viel Liebe zum Detail entworfen, es gibt eine Menge netter Details und Überraschungen. Als ob *Pitfall* allein nicht schon Nostalgie genug bedeutet, haben die Programmierer gleich noch das gute alte Sensor als Bonus-Level eingebaut. Die exzellenten Soundeffekte stammen von den Leuten, die auch für den bombastischen Geräuschhintergrund bei True Lies (den Film, nicht das Spiel) verantwortlich waren.** *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Activision
Testversion von: Activision
Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 140 Mark

78% **Grafik**
70% **Musik**
83% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 86%

Redaktionswertung

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Activision
Testversion von: Activision
Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 140 Mark

78% **Grafik**
70% **Musik**
83% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Fortsetzung folgt

Final Fantasy III

Wenn sich in Tokio vor den Spielegeschäften unendliche Menschenschlangen bilden, kann man unschwer erraten, daß wieder einmal das Rollenspiel-Fieber im ganzen Land wütet. Und genau das geschah im April, als das japanische *Final Fantasy VI* auf den Markt kam. Genau ein halbes Jahr danach rückte Squaresoft nun endlich mit der heißersehnten US-Version heraus. Natürlich wurde das Spiel, das jetzt den Titel *Final Fantasy III* trug, auch in der neuen Welt innerhalb kürzester Zeit zum Verkaufshit Nummer eins. Und wer einmal einen Blick in das 24-MBit-Modul wagt, dem wird sofort klar, warum. Vor allem zieht Euch die unvorstellbar schöne Grafik sofort in den Bann. Für dieses Spiel wurden nicht weniger als 32MBit an Grafikdaten fertiggestellt. Davon kam natürlich nur ein Bruchteil in die Endversion, aber zusammen mit den 61 CD-reifen Musikstücken und dem einzigartigen Spielsystem mit 14 steuerbaren Carakteren, jeweils ausgestattet mit Special-Moves, ergibt das ein Rollenspielspektakel, das seinesgleichen sucht. In einer Welt, wo die Kräfte der Magie verschwunden sind, führen ein mächtiges Imperium und die dagegen rebellierenden freien Stadtstaaten einen erbitterten Kampf. Am Anfang steuert Ihr das geheimnisvolle Mädchen Terra, das als einziges in der Lage ist, Magie anzuwenden. Nach und nach gesellen sich weitere Kämpfer hinzu, die sich gegen das Imperium stellen. Die Reise führt durch zwei Welten, die Ihr aus der Vogelperspektive betrachtet. Kommt es zum Kampf, schaltet das Ganze in die gewohnte Seitenansicht. Und nicht zu vergessen, die altgedienten Chocobos und Flugschiffe chauffieren Euch sicher durch das ganze Land.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Squaresoft

Testversion von: Squaresoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 120 Mark

94% **Grafik**
88% **Musik**
60% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 95%

Redaktionswertung



Zum ersten Mal wurde für ein Rollenspiel die stattliche Datenenge von 24MBit aufgewendet. Und ich kann versichern, daß jedes einzelne Bit voll zur Geltung kommt. Grafik und Musik sind einfach zum träumen schön, die Handlung bietet an mehreren Stellen Verzweigungen, so daß Ihr beispielsweise je nach gewähltem Charakter eine andere Zwischensequenz zu sehen bekommt. Aber als besonders gelungen möchte ich die Stelle in der Oper bezeichen, wo Ihr eine komplette Oper vorgesetzt bekommt. Hier müßt Ihr einen der Charaktere dazu bewegen, eine Gesangseinlage richtig vorzutragen. An Innovationen mangelt es in *Final Fantasy III* nicht. Auch einem Rollenspiel-Greenhorn würde ich ohne weiteres dieses Spiel empfehlen. Ich kann den Sommer kaum erwarten, denn dann erscheint die Fortsetzung der *FF*-Serie, jedoch vorerst auf Japanisch. *tet*

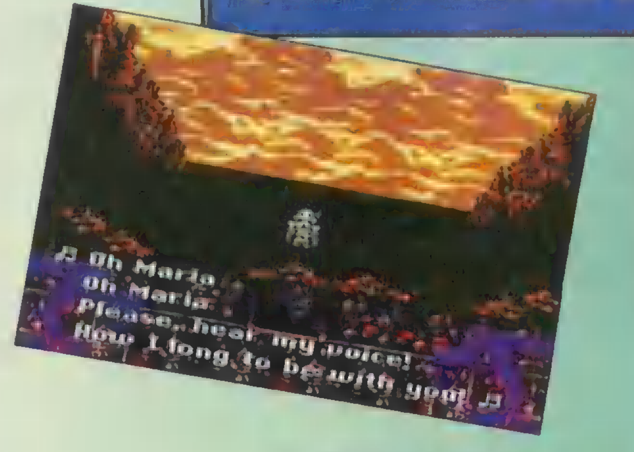
Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die grünsten Haare im ganzen Land?



Im Kampfmodus besitzt jeder Kämpfer einen "Special-Move"

Was liegt denn da im Bett? Nur der Esper weiß





Die Szene in der Oper gehört zu den schönsten Sequenzen



Zieh, Django!

Blackhawk



Bekanntlich kommt alles Böse von Unten. Und so herrscht auch in *Blackhawk* eine Monstersippe unter der Herrschaft des Imperators Sarlac über das (vorwiegend humanoide) Volk von Tuul. Da hilft kein Bitten und Beten, ein Befreier muß her. Und hier ist er auch: Kyle, Nachkomme eines Tuul-Königs und noch dazu ein eisenharter Schrotflintenschütze, begibt sich in die unterirdischen Gänge des Monster-Imperiums. Vier Levels sind zu meistern, bevor Ihr endlich zum Thronsaal des Menschenpeinigers gelangen könnt. Und diese sind schwer bewacht von allerlei Monstergesindel. Mit Schrotflinten und Bomben müßt Ihr Euch den Weg selbst freikämpfen. Unterwegs trefft Ihr auf Gefangene, die Euch aus Dankbarkeit Hinweise, Items oder auch neue Waffen hinterlassen. In späteren Levels gilt es, außer stärkeren Gegnern auch wertvolle Items wie Schlüssel oder Schwebeplattformen aufzustöbern, die sich meistens in Besitz eines Sklavenaufsehers befinden. Danach könnt Ihr mit diesen Gegenständen elektronische Brücken oder Aufzüge aktivieren, die Euch in die nächste Stage befördern. Auf dem ersten Blick präsentiert sich dieser Seitenscroller optisch und akustisch in einer düsteren, doch stimmungsvollen Atmosphäre. Erst beim genauen Hinsehen (*etwa nach 10 Minuten Spielzeit*) werdet Ihr von der Vielfalt der detaillierten Sprite-Animationen angenehm überrascht sein, denn diese ändern sich ständig, wenn Kyle z.B. eine neue Waffe bekommt.



In *Blackhawk* zieht sich eine düstere Endzeitstimmung bis zum allerletzten Bit hin. Die realistische Grafik fasziniert auf Anhieb, die Detailvielfalt der Sprites ist ein Augenschmaus. Wenn Kyle eine neue Waffe bekommt, sieht man es auch deutlich. Dies gilt auch für die Bomben, die sich je nach Typ anders verhalten. Da gibt es z.B. die ganz normale Wurfbombe, in späteren Levels aber auch "Rollbomben", die sogar Wände hochkullern können. Mit jedem Level werden die Fallgruben schwieriger, sie werden immer um Pixelbreiten vergrößert. Und das merkt man erst, wenn Euer Held plötzlich am unteren Ende der Klippe ankommt. So steigt der Schwierigkeitsgrad immer weiter an, ohne daß man es auf dem ersten Blick sieht. Vielleicht wäre da noch eine Sache, die man bemängeln könnte. Die Tasten sind mehrfach belegt, und je nachdem, ob der Held die Waffe in der Hand hält oder nicht, ändert sich seine Verhaltensweise. Und wenn plötzlich bei einer Kletterparite ein ungebetener Gast erscheint, bleibt wenig Zeit, um noch rechtzeitig zu reagieren. *tet*

- **System:** Super Nintendo
- **Spieletyp:** Jump'n'Run
- **Hersteller:** Interplay
- **Testversion von:** Laguna
- **Anzahl der Spieler:** 1
- **Features:** Paßwort, Continue
- **Schwierigkeitsgrad:** 7
- **Preis:** ca. 130 Mark
- 82% Grafik
- 76% Musik
- 79% Soundeffekte
- SPIEL-SPASS: **84%**

Redaktionswertung



Der Monsteraufseher läuft schon blau an

Die Gefangenen erzählen Euch über das Leid



Achtung, in Deckung! Der Fiesling schießt auf Euch



Alm-Abtrieb

Lemmings 2

Lemmings war das erste Spiel, bei dem man ein ganzes Völkchen hirnrissiger skandinavischer Wollmäuse durch Teamarbeit und Gripsgymnastik sicher über immer schwieriger werdende Gelände-Parcours geleiten mußte. Ohne die gezielte Hilfe des Spielers kullerten die dummen Pelzbündel orientierungslos und selbstmörderisch durch die Weltgeschichte, ertranken in Wasserlachen, brutzelten in Brandherden oder stürzten sich zu Tode. An dem genialen "Pfadfinder"-Spielprinzip hat sich auch im zweiten Teil nichts geändert. Der wesentliche Unterschied zum Klassiker besteht darin, daß jetzt nicht mehr alle 100 Levels direkt aufeinanderfolgen, sondern auf einer Karte in zwölf Gebiete unterteilt wurden: Ein Trainingslevel bietet Gelegenheit, die zahlreichen neuen Skills in ihrer Wirkung zu testen. Reichten im Original noch acht Talente, um den schwierigen Weg von einem Tor zum anderen zu meistern, sind es jetzt derer 48. Segelte ein Lemming früher sanft am Regenschirmchen zu Boden, gibt's jetzt Ballonflieger, Hangleiter, Fallschirmlemminge, Jetpacks, einen Superman-Lemming, einen Ikarus-Lemming, einen fliegenden Teppich usw. Mit einem Ventilator erzeugt Ihr Wind, der kühne Flieger in die gewünschte Richtung pustet.



Keine Frage: Auch Teil 2 der Lemmings-Saga gehört zu den besten Rätsel- und Kombinationsspielen überhaupt. Im Vergleich zu den Ur-Lemmigs gibt es allerdings Einschränkungen, die den Spielspaß trotz aller Neuerungen herabsetzen. Erstmal fehlt der geniale Zweispieler-Simultanmode des Vorgängers. Da wäre weiterhin die grundlegende Tatsache, daß in vielen Situationen rasches und präzises Handeln gefragt ist. Was mit der fixen Computermaus kein Problem war, wird mit dem viel zu langsamen Joypad-Fadenkreuz auf Konsolen zum Ärgernis – weil die Lemminge ja nur wenige Pixel groß und damit schwer zu erfassen sind. Nachteilig wirkt auch das Scrolling: Der sichtbare Ausschnitt ist viel zu klein. Tolles Spiel, aber nichts für jeden! *hu*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Kombinations-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Psygnosis
Megabit: 16
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelcodes, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5-8
Preis: ca. 130 Mark
58%
Grafik
75%
Musik
38%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 80%
Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spieletyp: Kombinations-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Psygnosis
Megabit: 16
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelcodes, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5-8
Preis: ca. 120 Mark
59%
Grafik
63%
Musik
38%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 80%
Redaktionswertung

Alle 48 Lemming-Fähigkeiten im Überblick

Die "Klassik"-Welt spielt sich wie Lemmings 1



Ein Blick ins Grün der Outdoor-Welt

Die Lemmings im Weltraum. Dazu "2001"-Melodien



Weiß der Gaia!

Illusion of Gaia





Die letzte Stadt vor dem Endgegner liegt in der Wüste



Nach der Frischzellenkur sieht Will so aus



Im alten Ägypten gibt's natürlich massenweise Mumien

Enix, die japanische Traditionsfirma für Rollenspiele schlechthin, hat sich in letzter Zeit ziemlich erfolgreich auf dem Action-Adventure-Gefilde behauptet. Konnte man in *Soulblazer* noch einen deutlichen Einfluß von *Zelda* erkennen, zählt ihr neuestes Stück zu einer ganz anderen Sorte von Spielen. In *Illusion of Gaia* tritt nun vornehmlich die Handlung und der optisch-akustische Genuß in den Vordergrund. So wurden für dieses Spiel namenhafte (zumindest in Japan) Künstler verpflichtet, die jeweils für Story, Musik und Grafik verantwortlich waren. Heraus kam eines der bezauberndsten Märchen fürs Super Nintendo. Die komplette englische Umsetzung davon kommt nun mit einjähriger Verspätung. In dieser US-Version hat sich bezüglich der Story demnach nichts geändert. Der kleine Will (im Original hieß er Tem) begibt sich mit Freunden auf die Suche nach den sagenumwobenen "Mystic Statures", die irgendwo in den Ruinen von ehemaligen Hyperhochkulturen vergraben liegen. Eine Reise rund um den Globus beginnt, wo Ihr Bekanntschaften mit den Seelen der alten Chinesen, der Ägypter oder der Nazcas macht. Ihr steuert Euern Trupp aus der Vogelperspektive, wobei bei Kampfszenen nur unser Held Will in Erscheinung tritt. Die anderen werden Euch nicht helfen. Sie unterstützen Euch lediglich in harmlosen Situationen, wie beispielsweise beim Stadtbummel oder selbstlaufenden Zwischensequenzen. Waffen werdet Ihr nicht brauchen, lediglich Items gibt's (ab und zu) zu kaufen, bzw. bekommt Ihr bei Kämpfen automatisch von den Monstern zugeworfen.



Eigentlich ist *Illusion of Gaia* kein Action-Adventure im herkömmlichen Sinn. Die japanischen Hersteller scheinen zur Zeit mehr auf sog. Story-Adventures zu setzen. So steht hier die Story und vor allem der Rätselteil im Vordergrund. Es gibt keine Erfahrungslevels, genausowenig ein Waffenarsenal. Euren Lebensbalken könnt Ihr hingegen bei Monsterkämpfen aufpuschen, wo Ihr von den Gegnern spezielle Herz-Items bekommt. Vor allem aber müßt Ihr des öfteren Euren Grips benutzen, um in der Story nicht festzusitzen. Puzzles, Rätsel und eine Liste geheimnisvoller Hinweise garantieren ein frohes Köpfchenspiel. Daß dabei der Spielraum für Freiheiten eingebüßt werden muß, ist jedoch schade. Beispielsweise könnt Ihr eine Stadt nicht mehr verlassen, wenn Ihr wichtige Gespräche nicht geführt habt. Alles erfolgt nach einem strikten Plan. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Rollenspiel

Hersteller: Enix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 120 Mark

84%
Grafik
82%
Musik
59%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Straßenschlacht

Streetracer

Das englische Progammierteam von Vivid Image hat mit *Streetracer* endlich die Hoffnungen aller *Mario-Kart*-Fans auf einen würdigen Nachfolger erfüllt. Grafisch erinnert *Streetracer* stark an das Vorbild, wobei die acht Charaktere und 20 Kurse viel detaillierter gezeichnet sind. Jeder der acht Raser hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, die im Auswahlmenü durch Balken verdeutlicht werden. Außerdem beherrscht jeder eine Reihe fieser Tricks. Seitliche Faustschläge und Spezialwaffen machen aus dem friedlichen Rennen eine richtige Straßenschlacht. Für schnelle Überholmanöver drückt Ihr kurz den Turbo-Button. Auf der Fahrbahn liegen Items verstreut, die Euch zusätzliche Turbos bescheren oder am Ende des Rennens Extrapunkte bedeuten. Wie bei *Mario Kart*, gibt's unterschiedliche Ligen zur Auswahl, wobei Ihr Euch allerdings nicht erst für die nächst höhere qualifizieren müßt. Im Custom-Cup lassen sich die zu absolvierenden Rennstrecken frei bestimmen, so daß Ihr Euch eine individuelle Meisterschaftsrunde zusammenstellen könnt. Zusätzlich haben sich die Entwickler noch zwei weitere Spielmodi einfallen lassen, "Rumble" und "Soccer". Beim Rumble versucht Ihr, die Gegner von einer quadratischen Arena zu stoßen, wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. Soccer ist im Prinzip Fußball auf ein Tor, wobei jeder gegen jeden spielt. Die Rennmodi lassen sich alle zu viert spielen, der Bildschirmausschnitt für jeden Spieler wird dann aber sehr klein, ein großes Fernsehgerät wird dringend empfohlen. Zu den Highlights des Moduls gehört die Replay-Funktion, die das zuletzt absolvierte Rennen komplett wiedergibt, und das auch noch aus verschiedenen Perspektiven!

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennsimulation
Hersteller: Ubisoft
Testversion von: Ubisoft

Megabit: 8
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 130 Mark

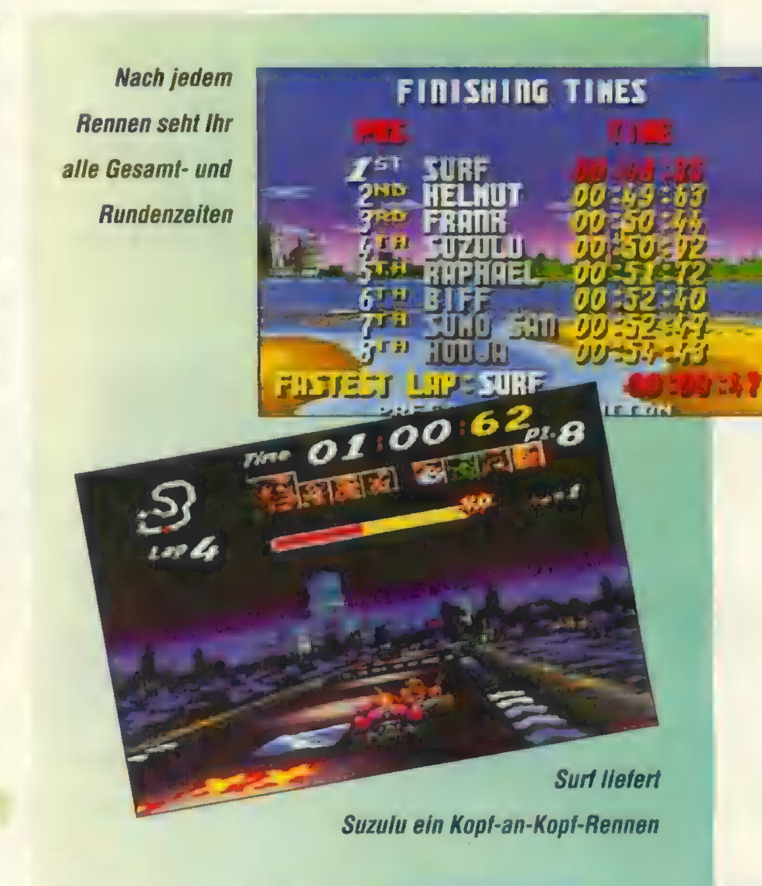
75%
Grafik
52%
Musik
62%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 89%

Redaktionswertung



Das einzige, was mir bei *Streetracer* fehlt, ist eine Batterie zum Abspeichern der Rekorde. Ansonsten gehört *Streetracer* zu den besten Modulen des Jahres. Die Grafik hat mich sehr überrascht, die Programmierer haben es geschafft, *Mario-Kart* auch ohne DSP-Chip in allen Belangen zu übertreffen. Die beiden zusätzlichen Spielmodi Rumble und Soccer fand ich eher langweilig. Ich vermisse außerdem einen coolen Battle-Modus, wie beim großen Vorbild. Ansonsten bietet Streetracer alles, was sich Rennfans nur wünschen können, der Vier-Spieler-Modus kommt besonders gut. Aufgrund der fehlenden Batterie bleibt Streetracer knapp unter der Spielspaßwertung von *Mario Kart*, Rennfreaks brauchen das Spiel aber trotzdem. rz



Nach jedem Rennen seht Ihr alle Gesamt- und Rundenzeiten

Surf liefert Suzulu ein Kopf-an-Kopf-Rennen



Zu zweit macht Streetracer am meisten Spaß

Bei vier Mitspielern braucht Ihr mindestens eine 70-cm-Bildröhre

Mir fehlen die Worte

Donkey Kong Country





Donkey spielt Baron Münchhausen bei den Kanonenfässern

In diesem Faß sitzt ein kleiner Diddy und langweilt sich

Happy Gorillas bekommen nach dem Endboß eine Nintendo-Banane zur Stärkung



So sieht die Übersichtskarte zwei Jahre nach Mariowald aus

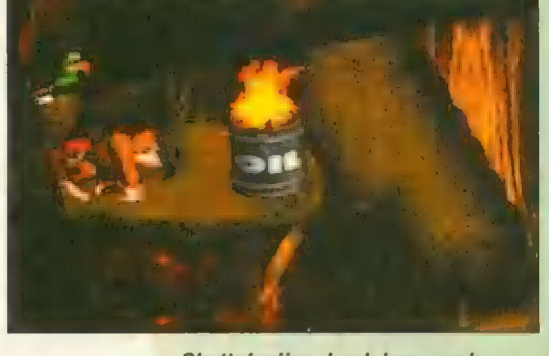
Welch ein Geniestreich aus der Wiedergeburt des Donkey Kong nur geworden ist! Die überragende Grafik dieses Spiels macht DK-Country zu einem Meilenstein der Videospielgeschichte. Andere „realistisch" aussehende Spiele, wie z.B. *Rise of the Robots* oder *Claymates*, benutzen herkömmliche Digitalisierungstechnik, bei der unzählige Einzelbilder der Figuren in den verschiedensten Stellungen aufgenommen werden. Diese werden dann nach dem Fotografieren eingescannt und als digitalisierte Bilddaten im Spiel verwendet. Um die Bewegungen nicht allzu eckig aussehen zu lassen, braucht man bei dieser Technik viele, viele Einzelbilder, die eine Menge Speicherplatz kosten. Selbst dann sind die Übergänge zwischen den Bewegungsstadien aber nie fließend. Nintendo hatte das Geld und die Programmierer (ein Entwicklerteam von *Rare* in England war maßgeblich an diesem Spiel beteiligt), um die allerneueste Software zu nutzen, die Donkey, Diddy und Cranky Kong als 3D Modelle auf dem Bildschirm generieren konnte. Durch Verwendung von spezieller Animationssoftware der Firma *ALIAS*), mit deren Hilfe z.B. auch die Dinos in Jurassic Park wie echt aussehen konnten, werden bei *Donkey Kong Country* unglaublich flüssige Bewegungsabläufe ermöglicht. Die Grafikchips des SNES tun ihr übriges, um kristallklare Grafik und eine erstaunliche Bildtiefe zu erzeugen. Hintergründe scrollen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, tolle Licht- und Schatteneffekte wechseln sich mit den üblichen Mode 7 Effekten ab. Die Übergänge der Farben sind zudem völlig fließend gestaltet – *DK Country* ist eine wahre Augenweide.

Falls noch wer einen anderen Grund für das Durchstreifen des Nintendo-Dschungels braucht, außer der Neugier auf die Grafik im nächsten Level, dem liefert die Anleitung eine der üblichen „Fangt-die-Bösen-Buben"-Storys. Donkey Kong ist nämlich nicht nur Herr des Dschungels auf Donkey Kong Island, sondern auch Herr über einen ganzen Haufen Bananen. Eines Nachts, als gerade Donkeys rechte Hand, Diddy Kong, Wachdienst schieben muß, wird das Lager von den Kremlingen (eine neue Kroko-Spezies) überfallen und all seiner Bananen beraubt. Diddy wird in ein Holzfaß eingenagelt und ins Unterholz geworfen. Als Donkey aufwacht, folgt er der Spur aus verlorenen Bananen, die die Kremlinge auf ihrer Flucht verloren haben (100 eingesammelte krumme, gelbe Südfrüchte ergeben ein Leben). Findet er/Ihr das Faß mit dem roten DK-Aufdruck, könnt Ihr zu zweit auf Kroko- und Bananensuche gehen. Diddy wetzt dann immer computergesteuert hinter Euch her. Werdet Ihr getroffen, spielt Ihr automatisch mit dem anderen Primaten weiter, werdet Ihr noch einmal getroffen ist ein Leben futsch, es sei denn, Ihr findet in der Zwischenzeit wieder ein DK-Faß, aus dem Ihr Euern Partner herausholt. Ihr könnt auch wie in Super *Mario World* abwechselnd zu zweit spielen und noch einmal in bereits geschaffte Level hineingehen. Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf Feinde. Auch *Donkey Kong Country* hat seine Yoshis. In der Form von Winky, einem Frosch, Expresso, einem Vogel Strauß, Rambi, dem Rhinozeros, und Enguarde, einem Schwertfisch, ma-

chen sie Eure lange Reise ein wenig einfacher. Alle paar Level kommt Ihr automatisch bei Candy's Save Point und an der Hütte von Cranky Kong, dem etwas betagten Affenoppa, vorbei. Bei Candy kann der Spielstand gespeichert werden. Der Oldtimer-Gorilla läßt während der Besuchszeit ungefragt einen Schwall Lebensweisheit auf Euch niedergehen und rügt Euch, wenn Ihr z.B. zu viele Leben in einem Abschnitt verloren habt. Dieses Vorzeigemodul protzt nicht nur mit phantastischer Grafik, sondern auch mit einer Mario-würdigen Anzahl von gut hundert Leveln (inklusive Bonuslevel). Neben der Spielstandsanzeige wird immer ein Prozentgrad angegeben, der anzeigt, wieviel Prozent Ihr vom Spiel schon erkundet habt. Selbst in der Anleitung spiegelt sich die Genialität dieses Spiels. So ein witziges Regelwerk habe ich bei einem deutschen Modul noch nie gesehen.

Sternfässer katapultieren Euch in einen Bonusraum, womit Ihr ein weiteres Prozent vom Spiel gelöst hättet

Eine Lorenfahrt, die ist lustig, eine Lorenfahrt bringt Bock



Ghettofeeling durch brennende Ölfässer



Die Unterwasserlevel sind TRAUMHAFT!



Mit Donkey Kong Country legt Nintendo die Meßlatte für das absolute Jump'n Run noch einmal deutlich höher. An diesem Spiel werden sich alle kommenden Projekte technisch messen lassen müssen. Wer hätte so ein Spiel je für möglich gehalten, als das SNES seinerzeit auf den Markt kam. Der Grafikwahnsinn, der bei diesem Spiel eingeläutet wird, galt bisher generell als unvorstellbar auf 16 Bit-Konsolen. Das Spiel-Skelett hinter der Mörder-Grafik von *Rare* (mei, da ist Nintendo aber mal eine goldene Verbindung mit den Jungs aus England eingegangen) sieht schwer nach Super Mario World und Miyamoto aus. Miyamotos Handschrift wiederzuerkennen, ist ja eigentlich kein Fehler. Ich hätte nur lieber eine Donkey Kong Grafik auf einem Super Mario 3-Gerippe vorgesetzt bekommen. Aber man will ja schließlich hierzulande 300.000 Module noch vor Weihnachten absetzen, und das geht natürlich am einfachsten, wenn das Spiel von jederman bis zum Ende der Weihnachtsferien durchgezockt werden kann. Dafür ist der Preis für das 32 Meg-Prestigeobjekt ziemlich vernünftig. Was soll ich noch sagen? It's another Nintendo-Meisterwerk, hoffentlich bleibt dies nicht der einzige Rare/ Nintendo-Coup. Dem Spiel hat der poppige Einfluß der vielen Mitwirkenden aus der westlichen Welt gut getan, weiter so! *ds*

System:Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo

Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 3-7

Preis: ca. 150 Mark

98% Grafik
74% Musik
80% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 95%

Redaktionswertung



Der Wurm im Wasserglas

Earthworm Jim

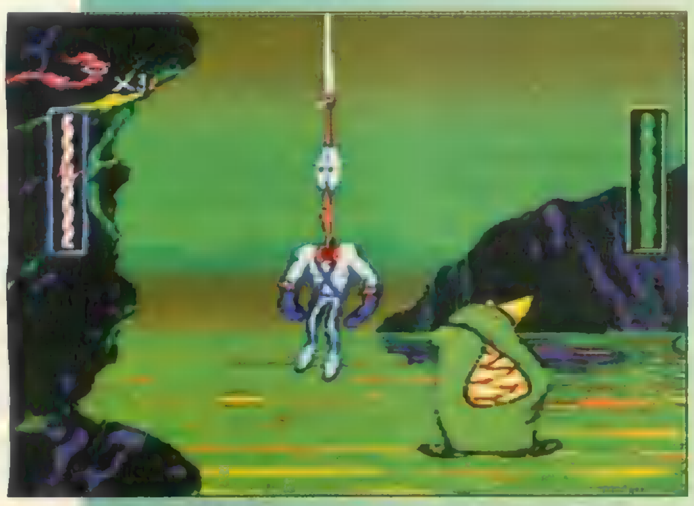




Geschickt klettert Jim das Laufband hoch



Jeder Widerstand wird knallhart im Kugelhagel erstickt



Das Vieh im Wasser ist ganz scharf auf Wurmfleisch

Es war einmal ein Wurm namens Jim. Er lebte friedlich in den Tag hinein, ging fröhlich seiner täglichen Buddelarbeit nach und wich geschickt hungrigen Vögeln aus. Kurz gesagt, Jimmy war ein stinknormaler Regenwurm. Eines Tages jedoch, als er gerade mal wieder einer lästigen Krähe entkam, fiel plötzlich ein (für Wurmstandard) riesiger mechanischer Anzug vom Himmel. Neugierig, wie Würmer halt nun mal sind, kroch Jim in das seltsame Teil rein und Schwupdiwupp, plötzlich stand ein verzauberter Prinz auf der Wiese (hoppla, falsches Märchen). Nein, unser schleimiger Freund hat sich natürlich nicht in einen Prinzen verwandelt, doch der unzerstörbare Ultra-High-Tech-Weltraumanzug verlieh ihm übermenschliche Fähigkeiten und machte ihn zum stärksten Wurm der Welt. Leider sind auch noch andere Mächte hinter Jims neuer Kleidung her. Der finstere Psy-Crow sollte den Anzug im Auftrag von Queen Slug-for-a-Butt klauen, und da unser Held jetzt der Besitzer des wertvollen Teils ist, heißt es für Jimmy, flüchten solange noch alle Knochen, bzw. Weichteile heil sind.

Euer Abenteuer beginnt auf der guten alten Erde auf einer Schutthalde. Bewacht werden die Dreck- und Reifenberge von Fifi, dem bösartigen Pinscher von Chuck, dem ersten Endgegner. Zum Glück beinhaltet die Ausrüstung des Anzugs auch eine geile Energiepistole, mit der Ihr Fifi, herumfliegenden Krähen und sonstigem Ungezieter den Garaus macht. Jimmy kann sich selbst auch als Peitsche und Lasso verwenden, und wenn es größere Hindernisse zu überwinden gilt, benutzt unser Superhero seinen Kopf als Rotor, um kurzzeitig zu schweben. Im gesamten Spiel verstreut findet Ihr Munition und Lebensenergie, zusätzliche Leben haben die Entwickler meist an schwer zugänglichen Orten versteckt, die nur über Geheimgänge zu erreichen sind, und davon gibts in *Earthworm Jim* jede Menge. Nach dem Schrottplatz fliegt Ihr in einem Zwischenlevel, der nach jedem Spielabschnitt folgt, ein Verfolgungsrennen mit Psy-Crow. Dabei müßt Ihr heranzischenden Asteroiden ausweichen und solltet gleichzeitig mindestens fünfzig blaue Kugeln aufsammeln, denn dafür gibts ein Extra-Continue. Danach heißt Euer Gegner Evil-The-Cat. In einer sehr heißen Umgebung prügelt Ihr Euch mit seinen Rechtsanwälten und ausgeflippten Schneemännern, grüne Rubine dienen als Aufzüge und Warp-Punkte. Im dritten Level begibt sich Jim unter Wasser, um den Goldfisch Bob und seinen Gehilfen, Nummer 4, auszuschalten. Bob hätte den Anzug nämlich geren für sich selbst, um sie Weltherrschaft zu übernehmen. Neben der Jump'n'Run-Action haben die Entwickler hier auch ei-

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion von: Playmates
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7-9

Preis: ca. 130 Mark

90%
Grafik
85%
Musik
77%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 95%

Redaktionswertung





Jim benutzt sich selbst als Liane

nige rennähnliche Passagen eingebaut, in denen Ihr mit einer Glaskuppel möglichst schnell eine bestimmte Strecke zurücklegen sollt. Anschließend tretet Ihr dreimal gegen Major Mucus im Bungee-Jumping an. Um ihn zu besiegen, müßt Ihr ihn so oft an die Seitenwände schubsen, bis sein Seil reißt. Leider versucht das grüne Schleimmonster das Gleiche mit Euch, was die Sache natürlich etwas erschwert. Level fünf spielt im Laboratorium von Professor Monkey-for-a-Head. Gejagt von ekligen Aliens, die alle aussehen, als kämen sie direkt aus der intergalaktischen Metzgerei, rennt Ihr über endlose Rollbänder. Der Boß dieses Spielabschnitts ist eine tierische Überraschung (Gock, gock, gock). Im nächsten Level steuert Ihr genaugenommen zwei Figuren, denn mit Peitschenschlägen und Pistolenschüssen versucht Ihr, Peter Puppy durch ein mit Hindernissen gespicktes Gelände zu lotsen. Das Vorhaben erweist sich als äußerst schwierig, denn Peter neigt zu extremen Wutanfällen und die gelegentlichen Meteoritenschauer erleichtern das Ganze auch nicht gerade. Bei der Super Nintendo-Version folgt nach Peter Puppy direkt der letzte Spielabschnitt "Buttville", während die Mega-Drive-Umsetzung mit einem Level mehr überrascht, der allerdings der schwächste aller Stages ist. Im sehr stacheligen "Buttville" trefft Ihr auf die böse Queen Slug-for-a-Butt, vorausgesetzt, Ihr kommt soweit, denn der Level gehört zum schwersten, was es auf Konsole gibt.



Die Hintergrundgrafik in Level 5 sieht aus wie Frankensteins Labor

Am Steuer meines Unterwasser-Käfers bin ich König



Oh,oh, da ist wohl jemand Peter Puppy auf den Schwanz getreten



Wehe, wenn sie losgelassen! Daß David Perry einiges drauf hat, wußten wir schon seit *Aladdin* (Mega Drive) und *Dschungelbuch*. Bei *Earthworm Jim* mußte er sich erstmals an keinerlei Vorgaben halten, und das Resultat ist das verrückteste, schrägste und geilste Jump'n'Run aller Zeiten. Viele der Gegner sind derart abgefahren, ich hatte manchmal das Gefühl, die Entwickler waren während der gesamten Produktion high. Auch grafisch und musikalisch gehört Jim zu den absoluten Spitzenprodukten. Die Hintergrundgrafiken sind sehr stimmungsvoll und passen optimal zu den jeweiligen Levels. Die Musik fetzt tierisch los, und die Sprachausgabe ist einfach tierisch. Die Spielabschnitte wurden so angelegt, daß sie Euch bei den ersten Versuchen alles abverlangen, wenn Ihr sie öfters gespielt habt, zockt Ihr sie ohne Problem durch. *Earthworm Jim* wird zusammen mit *Donkey Kong Country* der Weihnachtshit dieser Saison. Unbedingt besorgen! *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7-9
Preis: ca. 130 Mark

90%
Grafik
84%
Musik
78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 95%

Redaktionswertung





Über Berg und Tal

Stunt Race FX



Ihr könnt aus insgesamt vier unterschiedlichen Fahrzeugen wählen

In Speed Trax müßt Ihr rechtzeitig den Checkpoint passieren

Nach dem Einschalten stehen Euch vier Spielmodi zur Verfügung: Speed Trax, Stunt Trax, Battle Trax und Free Run. In Speed Trax gibt`s drei Kurse zu überwinden, die jeweils aus vier Strecken und einem Bonuslevel bestehen. Ihr dürft Euch aus drei Fahrzeugen das passende aussuchen. Auf jedem Kurs tretet Ihr gegen drei computergesteuerte Gegner an, die Euch aber erst im Master-Level richtig übel zusetzen. In jeder Strecke gibt`s mindestens einen Checkpoint, den Ihr im Zeitlimit erreichen müßt, jede Sekunde, die Ihr schneller seid, wird Euch als Zeitbonus gutgeschrieben. Während des Rennens tauchen an bestimmten Stellen Edelsteine auf, die Euren Boost auffüllen oder den Beschädigungsbalken reduzieren. Bestzeiten für einzelne Strecken werden nur gespeichert, wenn Ihr den kompletten Level durchgespielt habt. Bei Stunt-Trax sammelt Ihr auf verschiedenen Rundkursen möglichst viele Edelsteine auf und versucht außerdem, im Zeitlimit das Ziel zu erreichen. Dabei dürft Ihr boosten ohne Ende, doch Vorsicht, einige der Strecken sind ziemlich gemein angelegt. Im Battle-Trax-Modus tretet Ihr per Split-Screen gegeneinander an. Die Fenster sind extrem klein, und die Spielgeschwindigkeit verlangsamt sich deutlich, es ist die schwächste der vier Spielarten. Bei Free Trax merkt sich das Modul Eure Bestleistungen und zwar auch individuell für jedes Fahrzeug. Nur in diesem Modus könnt Ihr Euch auf`s Motorrad schwingen, mit dem die besten Zeiten möglich sind. Ihr fahrt allein ohne irgendwelche Gegner, nur auf der Jagd nach einer noch besseren Zeit.



Wenn Ihr auf diese Perspektive schaltet, wird's extrem schwer

Das Modul speichert Rekorde für alle Kurse



Der Zweispieler-Modus von *Stunt Race FX* ist eine Katastrophe, die Fahrfenster sind extrem klein, Ihr seht kaum, wo Ihr hinfahrt. Trotzdem verlangsamt sich die Spielgeschwindigkeit deutlich, als ob jemand die Handbremse gezogen hätte. Wer sich von *Stunt Race FX* ähnlich heiße Schlachten erhofft, wie bei *Super Mario Kart*, wird stark entäuscht sein. Dafür kommt der "Free-Trax"-Modus um so besser, bei dem es nur um die schnellste Zeit geht. Die gesamte Redaktion kämpfte hier wochenlang um die Bestleistung für Kurs eins des Beginner-Levels. "Speed Trax" macht ebenfalls viel Spaß, vor allem, weil es die einzige Möglichkeit ist, neue Kurse kennenzulernen. Alleine wegen den zwei Spielmodi "Free Trax" und "Speed Trax" gehört *Stunt Race FX"* in jede Spielesammlung.

System: Nintendo
Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Eigenimport
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5-9
Preis: ca. 150 Mark

83% **Grafik**
74% **Musik**
73% **Soundeffekte**

SPIELSPASS:

Speed Trax	88%
Stunt Trax	61%
Battle Trax	48%
Free Trax	92%

Redaktionswertung

Video Games Classic

Satellite-Power

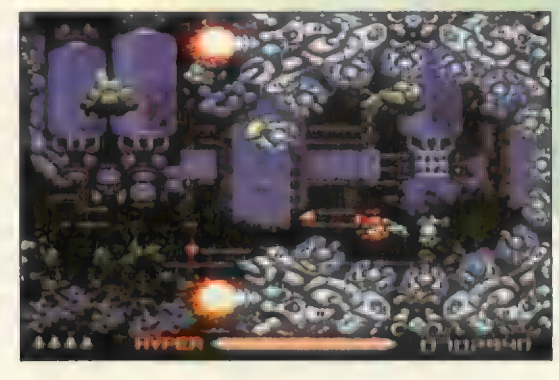
R-Type 3

Wenn es einen Klassiker unter den Ballerspielen gibt, dann muß die Wahl auf *R-Type* und seine zahlreichen Nachfolger fallen. Dieser Geniestreich von Irem verlangt wie kein anderer Shooter, daß mit Bedacht und Taktik vorgegangen wird. Zu diesem Zweck peppten die Entwickler Euren Satelliten, den Ihr mit Geschick vorne und hinten am Schiff andocken oder einfach frei ballernd vorausschicken könnt, gehörig auf. Zu Beginn des Abenteuers gegen das nicht kleinzukriegende Bydo-Imperium wählt Ihr Euren Begleiter aus drei Varianten, die jeder Extrakapsel andere Schußfähigkeiten entlocken. Ihr könnt bei hartnäckigen Aliens und Bossen die Energie durch Halten des Baller-Buttons aufladen und einen Beam-Schuß loslassen. Neu ist, daß dies in zwei Stufen machbar ist, d.h. wenn Ihr die Beam-Phase erreicht habt, könnt Ihr auf Hyper-Beam 'sparen'. Das Dumme ist, daß Ihr während der Ladezeit wehrlos den Angriffen der intelligenten Aliens ausgeliefert seid. So ausgerüstet stürzt Ihr Euch in sechs vollgestopfte Levels, die mit den tollsten Effekten und Gegnern ausgestattet sind und teilweise von mehreren Bossen bewacht werden. Ihr kämpft Euch durch Unterwasser-Säurehöhlen, Riesenkrebse, morphende Wände, Raumkapseln, Dimensionslöcher und Metallpressen. Habt Ihr mit den wild angreifenden Gegnern schon alle Hände voll zu tun, wird Euch die Steuerung noch durch heimtückische Kraftfelder erschwert. Bevor es schließlich im sechsten Level in die Schlacht mit dem Bydo-Muttertier geht, bekommt Ihr es gegen Ende von Level fünf noch mit einem Sammelsurium der originellsten Endgegner der R-Type-Geschichte zu tun.

Diese zoomende Kapsel bewacht den Eingang zu Level zwei

Der dritte Teil wird Euch in einen Laserrausch versetzen

Wahre Freaks kennen den Boß aus dem Original





Was für eine Steigerung zur Ruckel- und Flackerorgie Super-R-Type! Irem hat dem dritten Teil ein echtes Meisterwerk und einen Meilenstein der Ballerspielgeschichte abgeliefert. Ihr habt keine Sekunde zum Verschnaufen, denn die irrsten Gegner und schönsten Level in einem Super Nintendo-Ballerspiel, geben sich die Klinke in die Hand. Dabei muß aber keiner befürchten, daß er alles gesehen hat, denn dieser Traum von einem Shooter läßt Euch des öfteren auf Granit beißen, so hartnäckig sind manche Stellen. Zum Glück hatten die Designer ein Einsehen mit Anfängern und markierten im Gegensatz zum Vorgänger auch innerhalb der einzelnen Levels Rücksetzpunkte, so daß Ihr nach Fehlern nicht immer wieder von vorne anfangen müßt. Da auch Musik und Soundeffekte gelungen sind, gibt es zu diesem Highlight momentan keine Alternative: Schnappt es Euch! *rk*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Irem
Testversion von: Irem

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 9

Preis: ca. 140 Mark

74% Grafik
68% Musik
69% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung

Säbelrasseln

Samurai Shodown





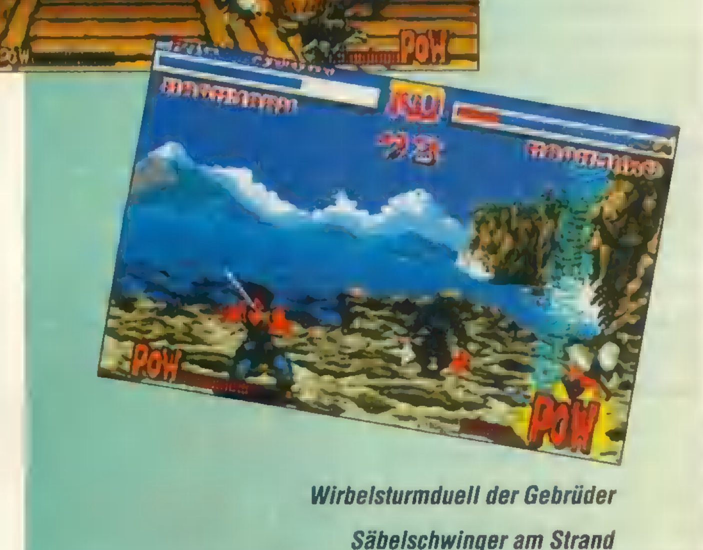
Bei dem Mundgeruch muß einem ja schlecht werden



Wo er recht hat, hat er recht, der Grüne



Haoh-Marus Overhead Throw haut tüchtig rein



Wirbelsturmduell der Gebrüder Säbelschwinger am Strand

Nach langer Vorankündigung und einer Menge Previews in unserem Stammheft fand das Kultspiel um das schwertschwingende Dutzend endlich den Weg vom überteuerten Neo Geo zum für Normalsterbliche erschwinglichen Super Nintendo. Auch in der Umsetzung von Takara wählt Ihr Euren Recken aus zwölf der besten Samurai, Ninja und Ritter aller Zeiten. Dabei müßte für jeden Geschmack etwas dabei sein: Der fette Hüne Earthquake repräsentiert zusammen mit dem Ninja Galford die Vereinigten Staaten, aus Südamerika kommt der Azteken-Krieger Tam-Tam. Europa glänzt durch die französische Degenfechterin Charlotte und Chinas Stolz ist der etwas übergewichtige Wan-Fu mit dem Monsterschwert. Der Hauptteil der Fighter stammt natürlich aus Japan: Ihr findet Speerkämpfer, aggressive Mädels aus den Gebirgen im Norden der Insel, vermummte Kämpfer aus Nagasaki und viele andere Haudegen. Der skurrilste Charakter stammt von einer mysteriösen Insel und heißt Gen-An: Den Freak könnte man als eine Kreuzung zwischen Freddy Krüger und einem Frosch bezeichnen, aber schaut Euch am besten mal die Bilder an! Gekämpft wird nach den üblichen Best-of-Three-Regeln, bis einer entkräftet die Klinge(n) sinken läßt. Alle Angreifer glänzen durch eine Menge toll animierter Special-Moves: Überall ziehen Feuerschweife, Feuerbälle und Elektroblitze ihre Kreise. Aber die Entwickler haben neben dem normalen Spiel noch eine Time-Trial-Variante aufs Modul gequetscht. Dort müßt Ihr versuchen, innerhalb von drei Minuten so viele Gegner wie möglich auf's Kreuz zu legen.

Meine Meinung

super

Samurai Shodown ist eine knallharte Konkurrenz für den unangefochtenen Prügelspitzenreiter _Super Street Fighter_. Die Spielbarkeit wurde traumhaft gut übernommen und die Charaktere sind nach wie vor meisterhaft aufeinander abgestimmt. Was Ihr auf dem Modul allerdings nicht finden werdet, ist das ultimative Flair des 118 MBit starken Neo Geo-Vorbildes. Die Designer mußten aus Speicherplatzgründen den Zoomeffekt weg- und die Charaktere etwas zusammenschrumpfen lassen. Aber im Hinblick auf die Hintergründe und die Begleitmusiken hat sich Takara exzellent aus der Affäre gezogen: Fast alle Details konnten integriert werden, und die Sounds kann man als guten Remix bezeichnen. Dennoch kommt _Samurai Shodown_ aufgrund mangelnder Features nicht an das Capcom-Aushängeschild heran. Trotzdem ein Beat'em Up der Sonderklasse und klar auf Platz zwei. rk

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Testversion von: Takara

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 150 Mark

81% **Grafik**
79% **Musik**
70% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 88%

Redaktionswertung



Atemfrische

Breath of Fire

Als im April letzten Jahres der Actionspiele-Hersteller Capcom so mir nichts, dir nichts ein Rollenspiel aus dem Ärmel schüttelte, wollten die meisten dem nicht so trauen. Aber siehe da, heraus kam ein durchaus ordentliches Fantasy-Abenteuer, das auch prompt in die Hit-Charts gelangte. Später hatte sich auch der Rollenspiel-Experte Squaresoft dazu bereit erklärt, es in den USA zu vertreiben — mit Erfolg, denn *Breath of Fire* wurde auch dort ein großer Renner. Dabei haben sich die Entwickler lediglich an die einfachen Grundregeln der Rollenspielkunst gehalten, was sich auch auf dem ersten Blick bestätigt. Aus der Vogelperspektive wandert unser Held Hero durch ein Land, das vom Dark Dragon-Clan terrorisiert wird. Mit der Zeit stoßen wie üblich Mitstreiter zu Euch, die jeweils ihre Eigentümlichkeiten besitzen. So kann sich Vogelmensch Nina in einen Phönix verwandeln, oder Karn sich mit einem anderen Truppmitglied zu einen Superhelden verschmelzen. Sogar eine echte Schlangenfrau ist mit von der Partie. Ungewöhnlich hingegen ist die isometrische Schrägansicht bei Kämpfen. So wirkt die schon von vornherein farbenfrohe und mühevoll gezeichnete Grafik noch dynamischer, zumal alle Figuren (sogar die Gegner) detailvoll animiert werden. Nicht zuletzt dürft Ihr in Städten Eure Freunde mit Waffen und anderen Extras ausstatten, eben wie es sich für ein Rollenspiel gehört.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Squaresoft/Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

72% Grafik
57% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 86%

Redaktionswertung



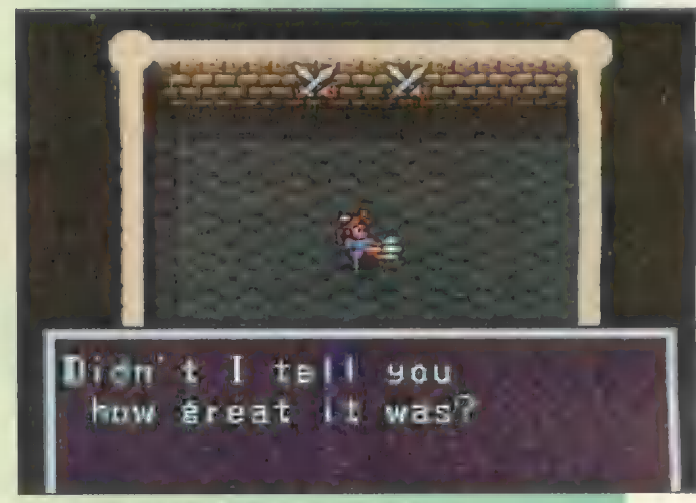
Hier sieht man's mal wieder. Niemand solle behaupten, Capcom sei Street Fighter-lastig. Was die Entwickler wirklich drauf haben, kann man in *Breath of Fire* wunderbar sehen. Eine packende Story, anspruchsvolle Rätsel und ein Spielsystem, das sich erstens hervorragend steuern läßt und zweitens einen Hauch von innovativer Entwicklerlust verspüren läßt. Vor allem die Vielfalt an Stages, die sich vom Micro- bishin zum unendlichen Himmels-Kosmos erstreckt, läßt keine Zeit für unmotivierte Joypadgriffe. Jeder weiß ja, daß dann mehr dahinter stecken muß, als man auf dem Bildschirm sieht. So gibt es versteckte Stages, die man nur findet, wenn das geeignete Truppenmitglied verfügbar ist. So kommt Ihr bespielsweise nur dann an einen Boßgegner heran, wenn Nina ihre Flügel schwingt, und der Maulwurf Mogu für uns ein Loch in die Erde bohrt. Man merkt deutlich, daß die Programmierer richtig Spaß an der Sache hatten. Und sowas überträgt sich auf den Spieler. *tet*



Durch die isometrische Ansicht kommt Wucht ins Spiel



In Geschäften kauft Ihr bis zum Umfallen ein



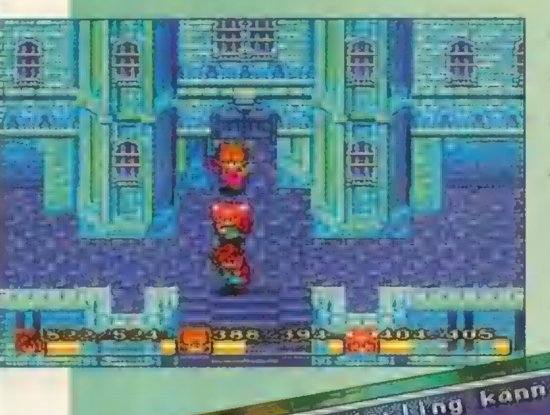
Ertappt: Chun Li findet Ihr in der Stadt Bleak



Mannigfaltig

Secret of Mana



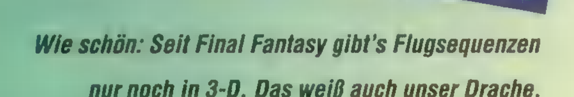


Kristallklar: Die Burg und alles andere wurden getreu aus der US- bzw. Japano-Version übernommen

Pilzig: Sogar die Matangos sprechen Deutsch. König Pfifferling erwartet Euch bereits



Eiskalt: Für einen White Christmas gehet unser Trupp sogar vor die Hunde



Wie schön: Seit Final Fantasy gibt's Flugsequenzen nur noch in 3-D. Das weiß auch unser Drache.

Da wollten unsere Freunde bei Square ausnahmsweise mal einen Abstecher in die Action-Adventure-Welt machen. Aber siehe da, *Secret of Mana* wurde unverhofft eines der größten "Welt"-Erfolge überhaupt für die sonst so rollenspiellastige Firma. Nicht nur, daß das Spiel die US-Kids vollauf begeisterte, nun hat sogar Nintendo den Braten gerochen und beglückt uns (leider wie so oft viel zu spät) mit einer deutschsprachigen Version. Aber was soll's, Hauptsache, die Soße ist geschluckt, und der Kampf um die Universalenergie des Mana kann unvermindert weitertoben. Dabei fing alles so harmlos an. Unser Held, dem Ihr nach Gutdünken selbst einen Namen verpassen könnt, findet in der Nähe eines Wasserfalls ein Schwert und nimmt es zurück in sein Dorf. Was er nicht ahnt: Durch seine unbedachte Aktion wird das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse empfindlich gestört, so daß überall Monsterhorden auftauchen. Kurzerhand wird er von den wütenden Bewohnern aus dem Dorf verbannt, bis wieder Friede in der riesigen Welt des Manas eingekehrt ist. Bis es soweit ist, dürft Ihr, zusammen mit zwei Weggefährten, die sich während des Abenteuers zu Euch gesellen, die verschiedensten Orte besuchen. Urwälder, Wüsten und Eislandschaften sind das mindeste; gegen Ende des Spiels landet Ihr sogar hoch in den Wolken. Wenn sich so die Erfahrungspunkte stapeln, bekommen nicht nur die Kämpfer, sondern auch Waffen und Zaubersprüche mit einen höheren Level verpaßt. Am besten teilt Ihr Euch die Mühe: Über den Fünf-Player-Adapter können bis zu drei Spieler gleichzeitig mitwirken.



In Japan gehört Square zu den Lieblingsfirmen von Nintendo. So läßt sich Big-N gerne einmal ein Spielprinzip beklauen, besonders, wenn es so clever und innovativ umgesetzt wird wie *Secret of Mana*. So dürften sich *Zelda*-Spieler ziemlich heimisch in der Mana-Welt fühlen. Kampfsystem, Rätselraten und Informationsaustausch in Städten funktionieren genau wie beim Vorbild. Das Ganze läßt sich hervorragend steuern, jedoch nur im 3-Player-Modus. Im Alleingang rennen die restlichen beiden Figuren ständig an irgendeinen Baum oder hängen an einer Mauerkante fest. Da hilft nur der Rückwärtsgang, um die Kumpane aus ihrer unbequemen Lage zu befreien. Ansonsten herrscht Ordnung, sowohl im ringförmig angelegten Menü als auch in der Storyline, die auch in der deutschen Fassung für jedermann verständlich umgesetzt wurde. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo Square
Testversion von: Nintendo

Anzahl der Spieler: 1-3
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 130 Mark

85% **Grafik**
81% **Musik**
74% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 86%

Redaktionswertung

Untergrundbewegung

Wizardry V



Der Mealstorm ist ein riesiges Loch tief unter der Erde, das im Begriff ist, das Gleichgewicht der Natur zu stören. Der Gate Keeper hat seit je her die Aufgabe, diese Bedrohung zu bändigen und das Gleichgewicht zu wahren, aber nun ist er selbst inmitten des Mealstorms gefangen. Nun liegt das Schicksal in Euren Händen; nicht nur in zwei — in *Wizardry V* habt Ihr sogar 40 Hände zur Verfügung, um den Gate Keeper zu befreien. In den Training Grounds der Stadt stellt Ihr zunächst einmal Eure Kampftruppe zusammen. Acht Kämpferklassen und fünf Rassen stehen hier zur Auswahl. Insgesamt dürft Ihr so bis zu zwanzig Kämpfer, jeweils aufgeteilt in maximal Sechsergruppen, in die acht Spiellevel entsenden. Somit ist eine vernünftige Arbeitsteilung bei der Suche nach Items, Hinweisen und Monstern möglich, was auch ratsam ist, da die weit verzweigten *Wizardry*-Levels bekanntlich zu den schwierigsten in der Rollenspielzunft zählen. Während die Party im Dungeon tappt, gibts keine oder nur selten Orte, die Euch mit Waffen und erfrischenden HP-Bädern (in Wasserdümpeln) dienen können. Am besten wartet Ihr, bis Eure Magier den Dumapic-Zauberspruch beherrschen, die Euch die Untergrundwelt kartografisch vor Augen führen und wagt Euch danach in spätere Levels. Dann ist nämlich der Heimweg nicht gar so schwer wiederzufinden. Wenn Ihr so einigermaßen heil in der Stadt, dem Ausgangspunkt Eures Abenteuers angelangt seid, zählt der Hotelwirt die jeweiligen Erfahrungspunkte zusammen und befördert Eure Kämpfer zum nächsten Erfahrungslevel.



Rollenspiele müssen nicht unbedingt grafisch aufwendig, niedlich oder gar witzig sein. Allein durch die konsequent finstere Atmosphäre erzeugt *Wizardry V* eine nervenaufreibende Spannung, die bis zum letzten Level anhält. Mittelalterliche Musik und eine ganze Palette an gesampelten Soundeffekten sorgen für ruhelose und schlaflose Nächte. Besonders bei plötzlichen Begegnungen mit Monsterhorden müßt Ihr auf der Hut sein, da eine einzige falsche Bewegung das frühzeitige Ableben bedeuten kann. Dann hilft nur die Reset-Taste auf Eurem Super Nintendo. Ansonsten wird das Spiel automatisch abgespeichert, und der leblose Kämpfer liegt verloren im Dungeon. Wer das Spiel bereits auf dem PC gespielt hat, hat es übrigens leichter. Die Levels und Rätsel wurden komplett übernommen. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Capcom

Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

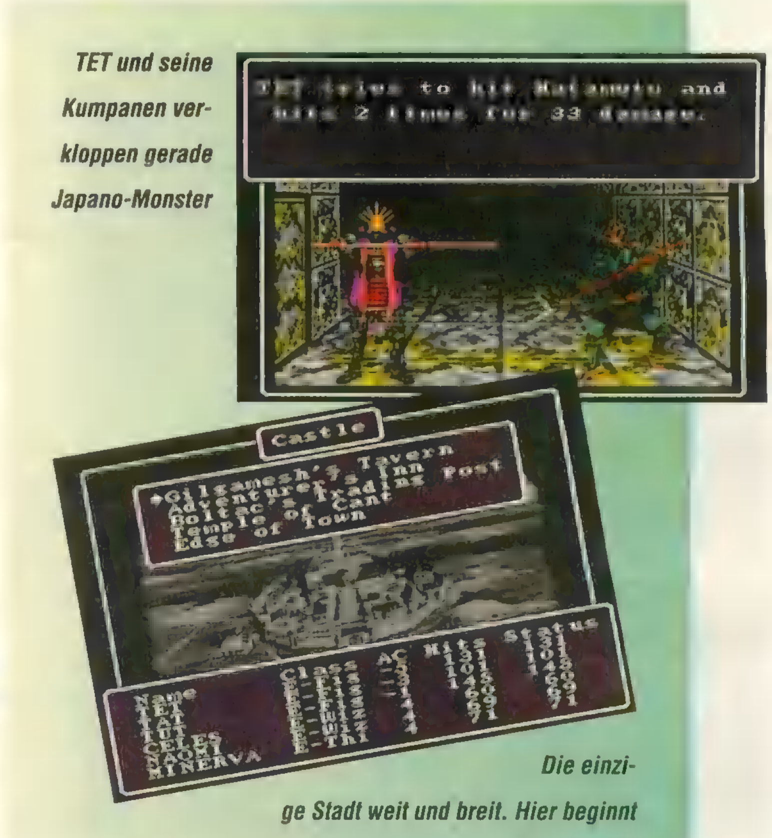
Schwierigkeitsgrad: 7-8

Preis: ca. 130 Mark

54% Grafik
71% Musik
68% Soundeffekte

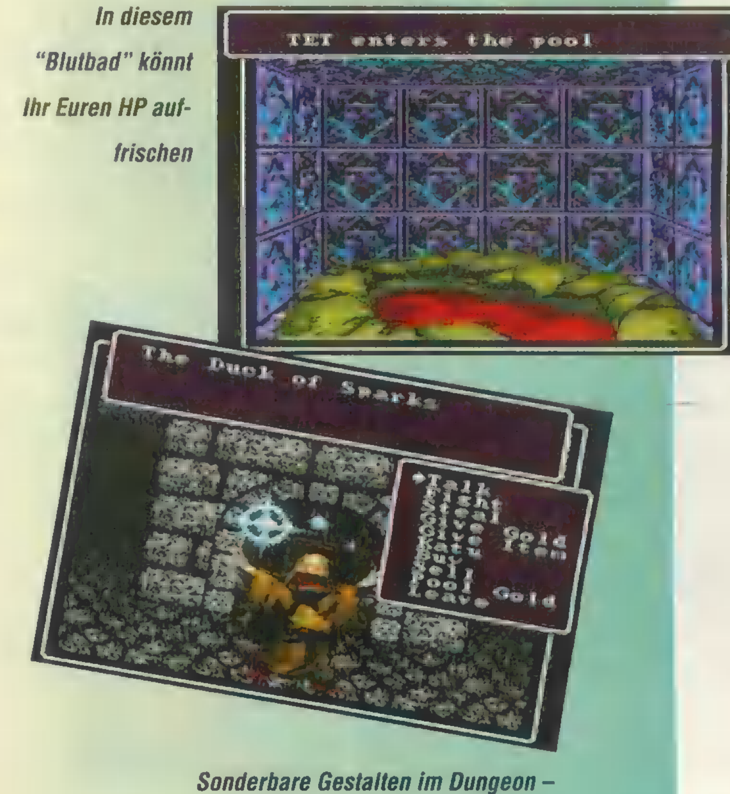
SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung



TET und seine Kumpanen verkloppen gerade Japano-Monster

Die einzige Stadt weit und breit. Hier beginnt Eure Reise



In diesem "Blutbad" könnt Ihr Euren HP auffrischen

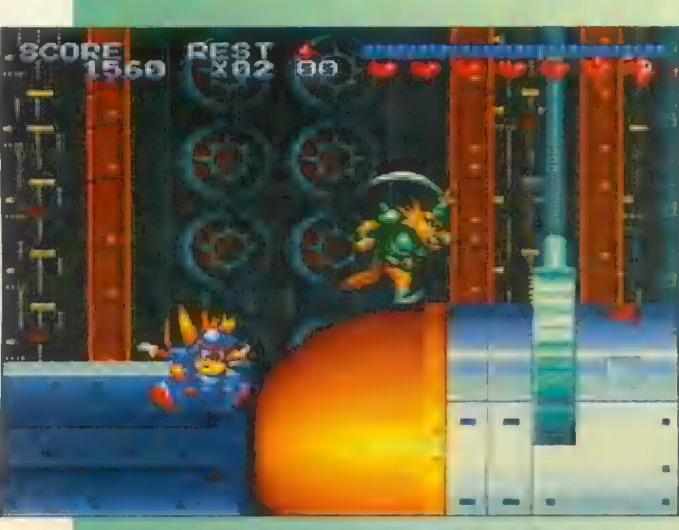
Sonderbare Gestalten im Dungeon – jedoch wertvolle Hinweisgeber



Voll Konamisch

Sparkster





Verglichen mit dieser Ausrüstung haben die alten Rittersleut' nur Bademode angehabt



Ein Falter, der nur Gemeinheiten unter den Flügeln hat



Nackte Kanone wolfeinhalb

Während das sympathische Oppossum, *Sparkster*, auf dem Mega Drive gerade in die zweite Runde geht, müssen sich die Besitzer des anderen 16 Bit-Geräts erst noch an das Ringelschwanzwesen mit Raketenantrieb gewöhnen. Euer Nager soll im Königreich Eginasem für Ordnung sorgen und die Prinzessin Flora befreien (gähn), die der böse Wolf, Generalissimo Lioness, beiseite geschafft hat. Eure Gegner haben deshalb auf alle Fälle immer etwas Wolfiges an sich, an den Rest der Handlung denkt Ihr nach spätestens zwei Spielminuten sowieso nicht mehr. Sparkster ist ein klassisches Jump'n'Run mit Dash, will sagen mit Pfiff, wegen dem Dash. Haltet Ihr den Y-Knopf gedrückt, bis der Energiebalken zu blinken anfängt, könnt Ihr in jede Richtung, die mit dem Steuerkreuz bestimmt wird, eine Turbo-Dash-Attacke ausführen, die dann auch, falls gerade ein Feind in der Nähe weilt, wolfstötend wirkt. Was in Sachen Energieauffrischung und geheimen Bonusräumen abgeht? Beides in Massen vorhanden, wie sich das gehört für ein gutes Jump'n'Run.



Die Firma hat mit Sparkster ein typisches Konami-Spiel abgeliefert. Im Modul wimmelt es nur so von toll gezeichneten Zwischen- und Endgegnern; die ein oder andere Idee wurde aber offensichtlich aus dem Ideenpool, den diese Company inzwischen angesammelt hat, recycelt. Die Mischung stimmt trotzdem – einerseits fühlt man sich wie zu Hause bei Konami, um dann aber plötzlich durch ganz neue Ideen vom Sessel gehauen zu werden. Eine angenehme Abwechslung zur üblichen Seitenansicht ist das Space-Level in Draufsicht. Manche Hintergründe sind für meinen Geschmack zu bonbonfarben und zu wenig detailliert geraten,ansonsten stimmt die satte Grafik. Da das Spiel insgesamt total fair ist, und der Spielspaß stimmt, wird niemand dessen Kauf bereuen müssen. Ein fantastischer Sound, der zudem gut auf die jeweilige Levelthematik abgestimmt wurde, erhöht den Suchtfaktor nicht unbeträchtlich. Unser Gemecker zu Rocketknight Adventure (Sparksters Name bei Sega) wurde erhört, diesmal gibt es für brave Jungen und Mädel sogar Paßwörter. Was will man mehr? Recht bald eine Fortsetzung, aber dann bitte mit Rotkäppchen statt Prinzessin, paßt doch eh besser zum Wolf ... *ds*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortoption

Schwierigkeitsgrad: 3-6

Preis: ca. 130 Mark

75%
Grafik
85%
Musik
84%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung





Sexy Rexy

Radical Rex

Als *Radical Rex*, einen niedlichen Tyrannosaurus Rex, schlagt Ihr Euch durch zehn prähistorische Level, auf der Suche nach Sethron, dem bösen Zauberer, um Eure Freunde zu befreien, die der miese Magier verzaubert hat. Unser Mini-Saurier ist mit Abstand der fortschrittlichste Dino der Urzeit und beherrscht demnach einige ungewöhnliche Tricks. Er speit Feuer, was normalerweise Drachen vorbehalten bleibt und wenn Ihr die Flammenextras aufnehmt, die in jedem Spielabschnitt verstreut liegen, verlängert sich der heiße Strahl um ein Vielfaches. Als eine Art Smartbomb dient Radicals Urschrei, den Ihr durch aufsammeln der blauen Icons bis auf Orkanstärke hochpusht. Wenn alle anderen Mittel versagen, hilft vielleicht ein Karate-Kick, der Bruce Lee neidisch machen würde. Skateboards, die in einigen Level rumliegen, liebt unser Held besonders, zur schnellen Fortbewegung in einigen Stages sind sie unersetzlich. Im ersten Spielabschnitt, dem prähistorischen Dschungel, trifft Radical auf eine Vielzahl unterschiedlicher Gegner, wie z.B. Säbelzahntiger und jede Menge seltsamer Dinosaurier. Auf Eurem Weg findet Ihr kleine Dino-Eier, von denen Ihr mindestens achtzig aufsammeln müßt, um in den Bonus-Level zu gelangen. Falls Ihr eine herumstehende Fackel findet, sofort anzünden, denn das Ding dient als Zwischenspeicherpunkt. Die zweite Stage besteht aus urweltlichem Sumpfgebiet, in dem riesige Mücken und eklige Frösche auf Euch losgehen. An langen Lianen hängend, schwingt sich Rex im besten Tarzan-Stil über jedes Hindernis.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Beam Software
Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6-8

Preis: ca. 130 Mark

72%
Grafik
76%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

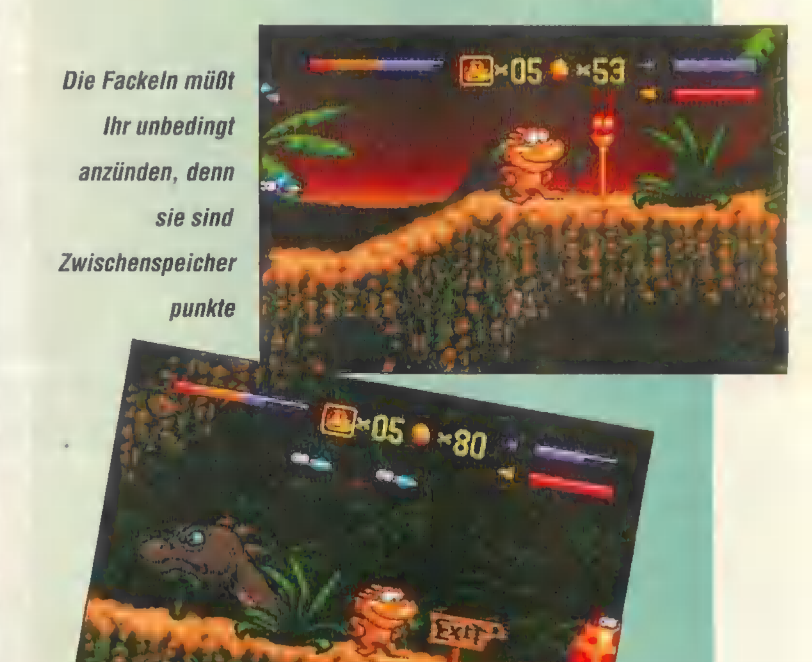
Redaktionswertung



Das einzige, was *Radical Rex* zum Mega-Hit fehlt, ist der Name. Würde das Spiel *Jurassic Park* heißen, oder wäre die Hauptfigur ein kleiner Klempner, der Verkaufserfolg würde sich ohne Zweifel einstellen. Denn Radical hat alles, was ein tolles Jump'n'Run braucht. Einen coolen Helden, der jede Menge starker Tricks beherrscht, witzige Animationen, hysterische Jokes und mehr Spielspaß als alle *Jurassic Park*-Umsetzungen zusammen. Die einzelnen Spielabschnitte bieten viel Abwechslung, dazu gibt's in jedem Level die unterschiedlichsten Gegner. Der Sound trägt viel zum Flair bei, speziell der Titel-Track mit digitalisierter Sprach-Ausgabe verdient ein Classic. *Radical Rex* ist das beste Jump'n'Run, das ich seit langem gespielt habe, deshalb kann ich jedem Fan dieses Genres nur raten: Holt es Euch, denn der kleine Saurier ist cooler als Sonic. *rz*

Der böse Zauberer Sethron verzaubert alle Tiere der Urzeit

Radical Rex ist ein meisterhafter Skateboard-Künstler



Die Fackeln müßt Ihr unbedingt anzünden, denn sie sind Zwischenspeicher punkte

Beim Ausgang werden dann die gesammelten Eier gezählt



Weltraum-Action pur!

Soulstar



Mit *Thunderhawk* hat sich Core Design bereits einen guten Namen im Mega-CD-Bereich geschaffen. *Soulstar* schlägt diesmal in die Kerbe eines SF-Action-Shooters. Die Story: Einige tausend Lichtjahre entfernt im Soulstar-Sonnensystem, droht den 6 dazugehörigen Planeten eine schreckliche Gefahr. Ein Schrecken in der Gestalt der "Myrkoiden", einer Spezies, die nichts anderes im Sinn hat, als über fremde Sternensysteme hereinzubrechen und sie auszuplündern. Ihr übernehmt die Rolle von "Bryk Hammelt", der am Steuer eines multi-optionalen Gefechtsfahrzeugs sitzt, das sich in drei unterschiedliche Fahrzeugtypen verwandeln kann. Das "Sub-light Strike Craft" ist ein sehr manövrierfähiges Schiff, das hauptsächlich für Angriffe gegen bodengestützte Einrichtungen eingesetzt wird. Der "Turbo-Copter" wird durch sein geringeres Gewicht überwiegend unter Wasser benutzt. Zu guter Letzt wäre da noch der "Combat Walker", der hauptsächlich in niedrigen Planetenumgebungen seine Verwendung findet. Anfangs seid Ihr nur mit einem mickrigen Plasmaschuß ausgestattet. Während Eurer Hyperreise tauchen verschiedenfarbige Power-Kugeln auf (Picks-Ups), die zahlreiche Zusatzwaffen enthalten wie: Missels, Ring Cannons, Laser, Rockets und noch viele andere mehr. Zuerst fliegt Ihr einen Planeten bzw. eine Alienstation an. Dort angekommen, zischt Ihr über die Planetenoberfläche hinweg und räumt dabei alle Feindeinrichtungen aus dem Weg. Zuletzt müßt Ihr diverse Energiebarrieren oder CPU-Generatoren zerstören.



***Soulstar* vermittelt eine tolle SF-Atmosphäre: Ihr fliegt durch farbenprächtige Bitmap-3D-Levels und werdet mit Space-Feinden aller Art eingedeckt. Die Grafik ist phantastisch gut gelungen und zeigt, was man mit gekonnten 3D-Routinen alles aus dem MCD rausholen kann.**

Der Spielverlauf fordert schnelle Reaktion, aber auch taktisches Herangehen an die Missionen. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenso heftig wie die explosive Handlung. Da hilft auch nicht mehr die eingebaute 2-Player-Share-Funktion, in der Ihr Euch die Joypad-Aufgaben mit einem Freund teilen dürft. Die Abschnitte sind sehr groß, außerdem werdet Ihr mit 3D-Spezialeffekten bombardiert. Jeder Auftrag wird Euch zu Beginn anhand einer simulierten Computergrafik erklärt, das Ganze wird begleitet von einer angenehmen weiblichen Stimme (sogar in Deutsch!).

Alles in allem ist die CD allen Mega-CD-Fans ohne Einschränkungen zu empfehlen. *ws*

System: Mega CD
Spieletyp: 3D-Action-Shooter
Hersteller: Core Design

Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Highscore-Speicherung

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

85% **Grafik**
83% **Musik**
80% **Soundeffekte**

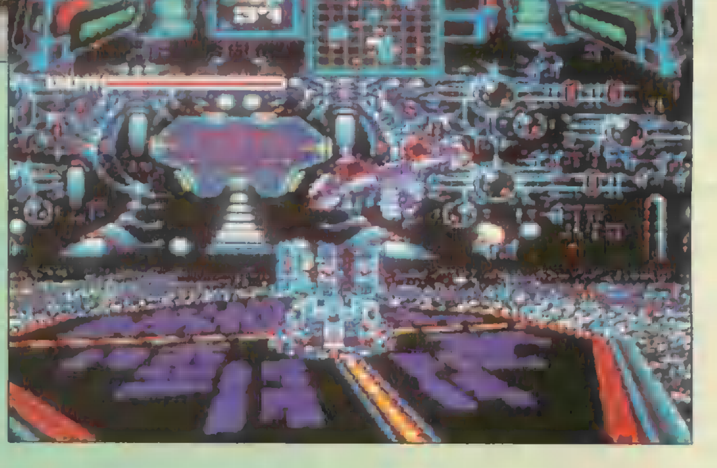
SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung



Mit dem Raumgleiter flitzt Ihr über zahlreiche Planeten hinweg

Der Combat-Walker steuert sich hervorragend



Hier seht Ihr einen CPU-Generator, den Ihr zerstören müßt



Verfolgungswahn

Crazy Chase

Der relativ unbekannte japanische Hersteller **Kemco** wartet mit einem Jump-'n'Run der Extraklasse auf. In *Crazy Chase* steuert Ihr Kid Klown durch fünf mörderische Märchen-Levels. Warum diese so schwer zu meistern sind, wird Euch klar, wenn Ihr Euch die Stages genauer betrachtet. Aus der isometrischen Perspektive müßt Ihr mit der Richtungstaste unseren Helden zeigen, wo es lang geht. Und das ist allein schon deswegen eine Höllenarbeit, weil Ihr auf dem Spielfeld zunächst keinen Fixpunkt orten könnt. Aber alles halb so schlimm. Nach einigen Sessions hat man sich verhältnismäßig schnell daran gewöhnt. Die eigentliche Schwierigkeit kommt erst jetzt auf Euch zu. In den jeweiligen Levels jagt Euch der Weltraumpirat Blackjack hinterher, um Kid daran zu hindern, die entführte Prinzessin Honey zu retten. Mit riesigen Äxten, Felsbrocken und anderen Gemeinheiten versucht er, Euch eins auf die Delle zu verpassen. Währenddessen müßt Ihr alle vier Kartensymbole einsammeln, die in jedem Level vestreut in Luftballons versteckt sind. Sie werden am Ende der Stage benötigt, um sich Zugang zum nächsten Level zu verschaffen. Nicht nur das, zudem läuft Euch die Zeit in Form einer Zündschnur davon. Erreicht Ihr nicht rechtzeitig das Ziel, explodiert eine Superbombe, und Ihr dürft unter Aufwendung eines Continues den ganzen Level nochmal von vorne beginnen. Das gleiche passiert Euch auch, wenn Ihr zwar die große Bombe entschärft, aber die erforderlichen Symbole nicht alle zusammen habt. In diesem Fall braucht Ihr kein Continue, und die bereits gesammelten Items bleiben in Eurem Besitz.



Crazy Chase ist zweifellos eines der witzigsten und hinterhältigsten Jump'n'Runs des Jahres. Offensichtlich müssen die Programmierer etliche Stunden mit Chaplin- oder Keaton-Filmen aus den 20er Jahren verbracht haben. Das ganze Spiel ist nämlich vollgestopft mit allerlei Slapstick-Einlagen, die stark an diese Komikerschinken erinnern. Vor allem die farbenfrohen und witzigen Sprite-Capriolen unseres kleinen Helden sind zum brüllen komisch. Selten habe ich das Ableben meines Spielhelden so genossen wie in diesem Spiel. Wenn die Continues aufgebraucht sind, fängt man eben von Neuem an, was soll's. Auch wenn Ihr den fünften und letzten Level geschafft habt, die Riege der Gemeinheiten ist damit noch lange nicht ausgeschöpft. In der letzten Sequenz des Spieles müßt Ihr ja auch noch die Prinzessin befreien. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Kemco
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

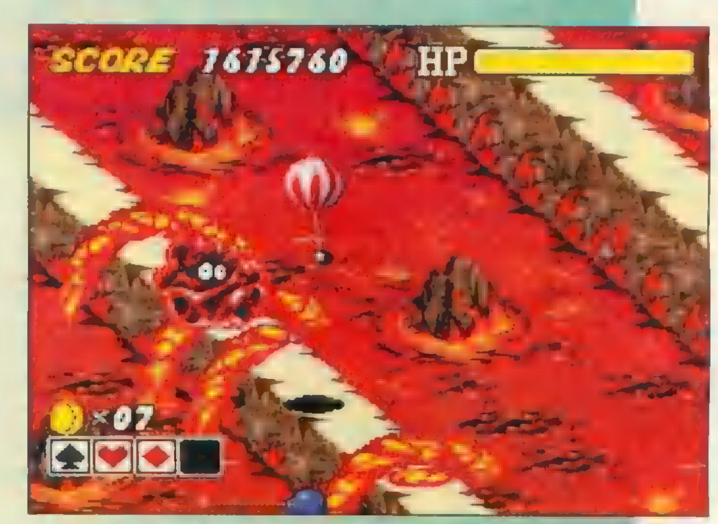
89%
Grafik
72%
Musik
85%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung



Blackjack legt unserem Helden Knüppel zwischen die Beine



Aber es lauern auch andere Gefahren im Level



Kid sieht aus als würde er eine Erfahrung brauchen

Disney-Classic

Dschungelbuch





Ob da wohl noch jemand wohnt? Gleich mal nachsehen!



Die Affen zeigen Euch ihre tollsten Grimassen



Selbst auf hohen Bäumen lauern die lästigen Gesellen an jeder Ecke



Eine Banane von hinten über die Affenrübe ziehen macht noch am meisten Spaß

Fast jeder hat den Disney-Zeichentrick-Klassiker schon einmal gesehen. Jetzt endlich ist es soweit, alle Super Nintendo und Mega Drive-Besitzer dürfen sich auf ein fantastisches Jump'n'Run-Abenteuer freuen. Für die Entwicklung der Konsolenumsetzungen war maßgeblich *Earthworm Jim*-Erfinder David Perry beteiligt, der nach *Dschungelbuch* Virgin verlassen hat und seine eigene Softwarefirma gründete. Die Story für das Spiel wurde im Grundprinzip etwas verdreht. Im Gegensatz zum Film, in dem Mogli eigentlich viel lieber im Dschungel bei seinen Freunden bleiben würde, möchte der kleine Bursche wieder gerne in das Dorf der Menschen zurückkehren. Völlig alleine startet Ihr mit dem langmähnigen Menschenkind an einem jener Dschungeltage, an denen scheinbar keines der Raubtiere ein anständiges Frühstück erwischen konnte. Selbst die ganze Affenschar hat es schon im ersten Level auf Euch abgesehen. An jeder Liane hängen die lästigen Gesellen und schmeißen mit Kokosnüssen auf Euch, was das Zeug hält. Nebenbei werdet Ihr noch von anderem Dschungelgetier verfolgt, wie zum Beispiel stechfreudige Insekten oder angriffslustige Schlangen, die Euch nicht ohne weiteres passieren lassen. Zum Glück seid Ihr dem nicht ganz hilflos ausgesetzt. Eure Hauptwaffe sind Bananen, die Ihr geschickt auf die Widersacher werfen müßt. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, einen Teil der Feinde durch gezieltes Draufhüpfen auszuschalten. Unterwegs findet Ihr weitere Früchte, die Ihr mit voller Kraft als gefährliche Wurfgeschosse einsetzen könnt. Bei hartnäckigeren Gegnern setzt Ihr am besten Kokosnüsse ein, welche nur in begrenzter Anzahl verfügbar sind. Nebenbei sammelt Ihr auch noch rote und grüne Edelsteine auf, welche einen gehörigen Schub auf Euer Punktekonto verbuchen. Bei der MD-Version gilt es, eine bestimmte Anzahl der Edelklunckerchen einzusammeln, damit ihr eine Stage weiterkommt. Eure Lebensenergie wird in Form von Herzchen angezeigt (Bei der Mega Drive-Version ist es ein ab- und zunehmendes Mogli-Konterfei). Wird der Energievorrat einmal knapp, könnt Ihr diesen durch das Aufsammeln von kleinen Bonusherzen wieder auffrischen. Falls Ihr mal eine schimmernde Maske findet, ist Euer Held für eine kurze Zeit unverwundbar. Ganz im Tarzan-Stil schwingt Ihr Euch von Liane zu Liane und müßt versuchen, die überall verteilten Extras zu erhaschen. Falls Ihr aus Versehen mal abstürzt, rettet Euch der Lendenschurz vor dem sicheren Dschungeltod. Im dritten Spielabschnitt wartet die fiese Königskobra Kaa auf Euch. Diese böse Giftschlange versucht Euch, unaufhaltsam zu hypnotisieren und danach als

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Disney

Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4-6
Preis: ca. 120 Mark

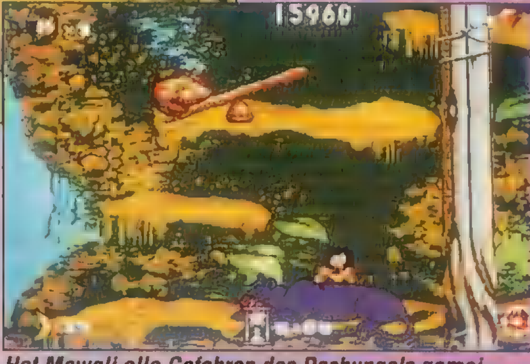
84%
Grafik
81%
Musik
79%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung

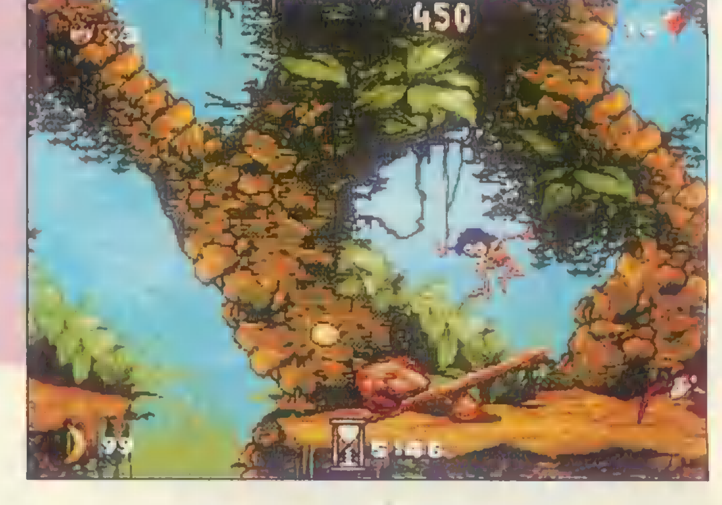
Zwischenmahlzeit zu verspeisen. Im weiteren Spielverlauf kämpft Ihr Euch mit Mogli durch das Territorium von King Louis den Orang-Utan-Affenkönig und durchquert dabei eine alte Dschungelstadt. Habt Ihr diese Passage auf einer Elefantenpatrouille durchquert, trefft Ihr auf Ballo, den Bären. Der lustige Knabe hilft Euch, bereitwillig einen langen Fluß zu überqueren, der zahlreiche Gefahren in sich verbirgt. In jedem Level gibt es mehrere Zwischenstationen, habt Ihr diese erreicht, müßt Ihr nicht mehr von vorne anfangen, falls mal ein Leben verwirkt wurde.

Klein-Mowgli und Kaa kurz vor dem alles entscheidenden Kampf



Hat Mowgli alle Gefahren des Dschungels gemeistert, wartet am Ende Baghira auf den kleinen Helden

Eine Affenschande, Mowgli wird hier wieder mal mit Bananen beschossen



Das macht Laune! Mit dieser "Steinschleuder-Wippe" erreicht Ihr verborgene Baumwipfel



Schon von dem Film konnte ich damals nicht genug bekommen. Die Story und dazu passende Ohrwurm-Musik ist und bleibt einfach genial. Sicherlich war ich dann um so mehr auf die 16-Biter-Umsetzungen gespannt. Zahlreiche Kinoumsetzungen von allen möglichen Softwarefirmen gingen schon böse in die Hose, da sich die Firmen meist auf den zugkräftigen Filmnamen verlassen haben. Aber zum Glück ist das nicht bei *Dschungelbuch* der Fall. Mit viel Liebe zum Detail gingen die *Aladdin*-Programmierer frisch ans Werk und stellten Ihr geniales Können erneut unter Beweis. Mogli selbst ist brillant animiert und auch die gesamten Dschungelbuch-Charaktere stehen dem nichts nach. Die Mega-Drive-Version unterscheidet sowohl grafisch als auch musikalisch nur geringfügig von der Super-Nintendo-Umsetzung. Natürlich ist der 16-Biter von Bid "N" in diesen zwei Bereichen etwas besser bedarft und heimst dadurch einige Prozentpunkte mehr ein. Dagegen spielt sich die Mega Drive-Version meines Erachtens etwas flüssiger und die Levels scheinen mir etwas komplexer gestaltet zu sein. Neben der reinen Jump'n'-Run-Action gilt es auch in beiden Versionen kleinere Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Felsblöcke an die richtige Stelle bringen, um ein Hindernis überqueren zu können oder eine Liane zu erreichen. Die melodiösen Musikstücke des Films hören sich auf beiden Konsolen hervorragend an und kitzeln das Letzte aus den jeweiligen Soundchips heraus. Das flotte Scrolling in alle Richtungen überzeugt ebenfalls. Alles in allem gefällt mir das *Dschungelbuch* nicht ganz so gut wie *Aladdin* auf der Sega-Konsole, trotzdem darf jeder Jump'n'Run-Interessierte bedenkenlos zugreifen. *WS*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Disney

Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4-6
Preis: ca. 120 Mark

82% Grafik
80% Musik
79% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 86%

Redaktionswertung



Jammit Goddammit

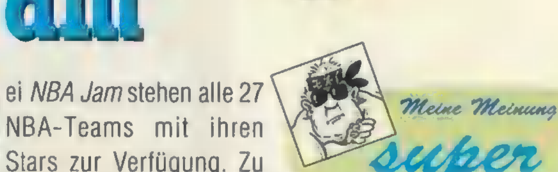
NBA Jam



Charles Barkley, Meister aller Dunks

Der Slam war auch nicht von schlechten Eltern

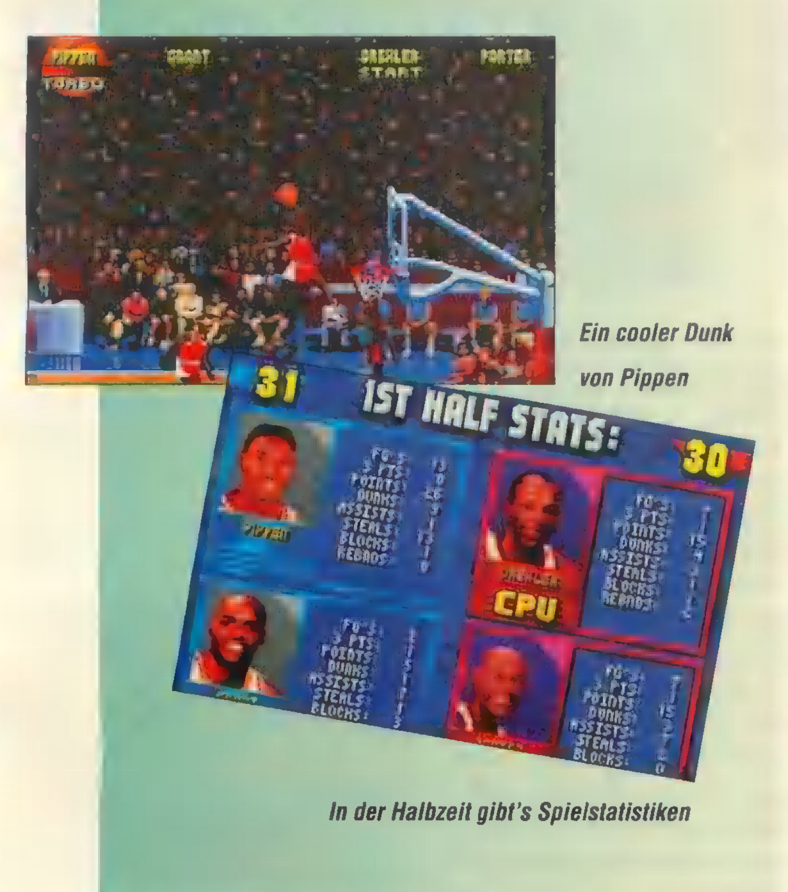
Bei *NBA Jam* stehen alle 27 NBA-Teams mit ihren Stars zur Verfügung. Zu Beginn gebt Ihr Euren Namen ein, denn nur dann erhaltet Ihr nach jedem Spiel ein Paßwort, für Eure Siege und Niederlagen. Als nächstes wählt Ihr Eure Mannschaft aus. Jeder Spieler wird mit einem kleinen Portrait vorgestellt. Vom Spielfeld im Stadion seht Ihr immer nur den Ausschnitt, in dem sich der Ball befindet, die Kamera folgt der Spiel-Action. Im Einspielermodus kontrolliert normalerweise der Computer die Bewegungen Eures Team-Kollegen, im Options-Menü läßt sich dieses Feature so verändern, daß Ihr immer den ballführenden Spieler steuert. Das Besondere des Automaten, die unglaublichen Jams und Dunks, sind auch in der Konsolenversion vorhanden. Jeder Spieler beherrscht individuelle "Special-Moves". Der jeweilige Jam hängt auch von der Richtung ab, aus der Ihr Euch auf den Korb zubewegt und vom Absprungtiming. Das Spiel hält sich übrigens eng an die wichtigsten Basketball-Vorschriften, mit 24-Sekunden-Regel und Drei-Punkte-Würfen, es gibt jedoch keine Fouls.



Ich bin eigentlich kein Basketball-Fan, sogar NBA-Übertragungen langweilen mich tierisch. *NBA Jam* ist jedoch fast schon mehr ein Action-Game. Die Steuerung ist extrem einfach, nach wenigen Minuten schafft Ihr die genialsten Jams. Die Animation der Spieler und ihrer individuellen Bewegungen wirkt extrem realistisch.

Der Two-On-Two-Modus erweist sich als großer Vorteil, denn die Matches werden dadurch schneller und weniger statisch. Es geht nicht um Taktik oder Spielintelligenz, Action ist gefragt. Als Schmankerl haben die Entwickler einige bekannte Persönlichkeiten (z.B. Bill Clinton) als Spieler integriert, die Ihr mit einem speziellen Code anwählt. *NBA Jam* ist auf beiden Systemen mit Abstand die beste Basketballsimulation auf dem Markt und nicht nur für Freunde dieses Sports zu empfehlen.

rz



Ein cooler Dunk von Pippen

In der Halbzeit gibt's Spielstatistiken

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Optionsmenü, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
73% **Grafik**
53% **Musik**
73% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

System: Super Nintendo
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort, Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
75% **Grafik**
52% **Musik**
72% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung



Gut geklaut

Lufia & the Fortress of Doom

Vor hundert Jahren tauchten plötzlich die vier bösen Sinistrals auf. Von ihrer fliegenden Insel aus sorgten sie für Chaos, Zerstörung, Terror und Tod (rein zufällig sind dies auch ihre Namen). Erst die vier mächtigsten Krieger dieser Zeit, Artea, Guy, Selan und Maxim konnten die furchtbaren Sinistrals vernichten. Nach der gewaltigen Schlacht herrschte hundert Jahre Friede. Doch jetzt sind die vier Ungeheuer wieder aufgetaucht.

Nach einem Vorspann von ca. 20 Minuten, der Euch die Story genauestens wiedergibt, dürft Ihr selbst eingreifen. Als Nachfahre von Maxim macht Ihr Euch auf den Weg, die Sinistrals abermals zu stoppen. Zu Beginn seid Ihr noch allein, doch Lufia, eine Jugendfreundin, gesellt sich bald zu Euch. Im Laufe des Spiels schließen sich Euch noch zwei Kampfgefährten an. In den zahlreichen Ortschaften kommen die Einwohner mit allerlei Problemen auf Euch zu. Wenn Ihr ihnen helft, gibt's als Belohnung meist einen wertvollen Hinweis oder einen wichtigen Gegenstand. In den örtlichen Läden gibts verschiedene Waffen, Rüstung und Proviant zu kaufen. In den Schränken der meisten Häuser sind außerdem oft nützliche Dinge versteckt. Auf Eurer Wanderschaft werdet Ihr von unzähligen Monstern angegriffen. Wie bei Rollenspielen üblich, tragt Ihr alle Kämpfe strategisch aus. Ihr gebt Euren Charakteren Befehle und beobachtet deren Ausführung. Die Gegner rühren sich nicht von der Stelle, bis Ihr Eure Kommandos eingegeben habt. Besiegte Angreifer hinterlassen Gold und Ausrüstung und Eure Gruppe erhält Erfahrungspunkte. Mit deren Zahl steigt auch der Level Eurer Charaktere und somit auch die Widerstandskraft und Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen und Magie.

Wenn Eure Charaktere genügend HPs haben, kann sie nichts erschrecken

Beim Kampf seht Ihr die Statistiken Eurer Kämpfer am unteren Bildschirmrand

Wie die Lemminge folgen Euch Eure Kampfgenossen überall hin





Bislang kannte ich Taito eigentlich nur als Lieferant diverser Actionspiele. Mit *Lufia* ist den Entwicklern von Taito jedoch ein Glücksgriff gelungen. Zwar haben die Programmierer stark von der *Final Fantasy*-Serie geklaut, doch das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Speziell die Handlung bietet Euch viel Abwechslung. Ihr bekommt immer wieder verschiedene Aufgaben gestellt, so daß Ihr schnell vergeßt, daß es im Prinzip doch nur eine Monstergruppe nach der anderen zu verprügelt gilt. Anspruchsvolle Rätsel findet Ihr leider sehr selten, dafür gibt's jede Menge interessanter Orte zu besuchen (über 50). Nach *Final Fantasy II* ist *Lufia & the Fortress of Doom* das beste englischsprachige Rollenspiel auf dem Markt. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark
60%
Grafik
69%
Musik
61%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

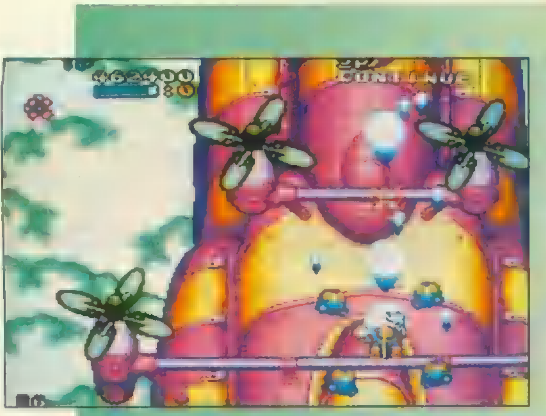
Redaktionswertung



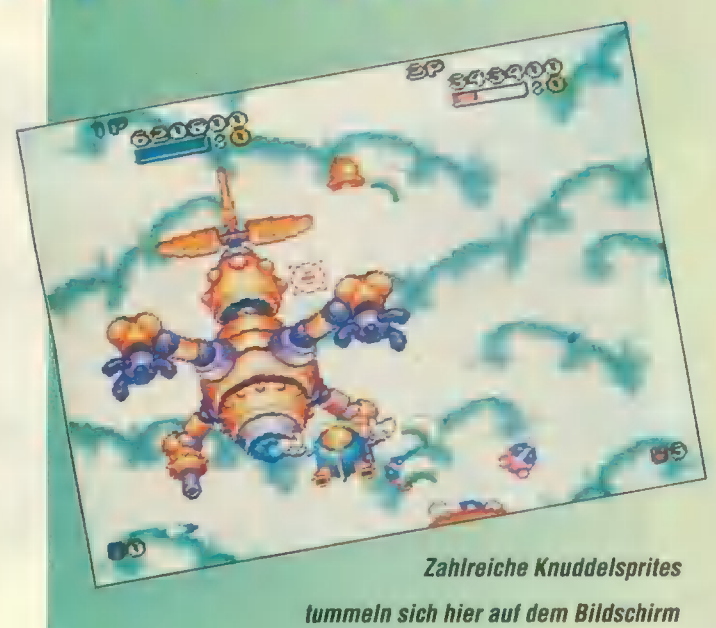


Pop'n'Twinbee

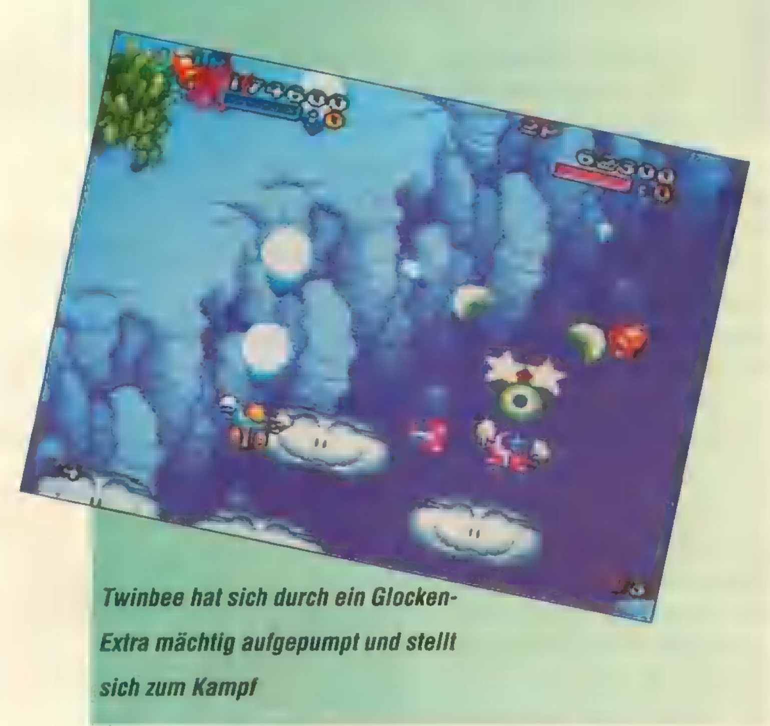




Ein monströses Feindschiff ist gerade im Anflug



Zahlreiche Knuddelsprites tummeln sich hier auf dem Bildschirm



Twinbee hat sich durch ein Glocken-Extra mächtig aufgepumpt und stellt sich zum Kampf

Konami hat sich nicht gescheut, den hauseigenen Spielhallen-Shooter mit seinen niedlichen Knuddelsprites auch für das S-NES umzusetzen. Die Welt könnte so friedlich sein, wenn nicht einige bösartige Wissenschaftler ihren Machthunger stillen wollten. Ein entfernter Verwandter von Doktor Robotnik fiel über das Knuddelland her und machte alle Tierchen zu gefügigen Werkzeugen seiner Bösartigkeit. Ganz klar: Hier muß ein Retter her! Das lebendige Raumschiff Twinbee ist der Held der Stunde. Im vorliegenden Vertikalscroller ballert Ihr auf alles, was sich bewegt (egal, wie süß es aussieht). Ihr überfliegt das Land der Knuddeltiere, durchquert den Ozean, bekämpft ein Riesenluftschiff, passiert die fliegende Stadt und landet schließlich in der Festung des bösen Professors. Hier findet das große Finale mit dem überdimensionalen Oberendgegner statt. Die Waffensystemauswahl beginnt schon vor dem eigentlichen Spiel, wenn Ihr die Joypadbelegung und die Formation Eurer Sidekicks festlegt. Möglich sind Verfolger (à la Nemesis), Rotation ums eigene Schiff oder Position am Bildrand mit veränderlicher Schußrichtung. Extrawaffentechnisch dominiert das aus *Parodius* bekannte "Glockensystem". Je nach Farbe des aufgesammelten Geläuts erhaltet Ihr eine von zwei stärkeren Wummen, Schutzschild, Satelliten oder Lebensenergie. Netterweise gehört auch eine Smartbomb zum Programm. Statt einer reinigenden Totalexplosion schickt Ihr elf kleine Twinbees ins Rennen, die beim kurzzeitigen Herumwuseln kräftig an der Substanz der Feinde (egal ob am Boden oder in der Luft) nagen.



Schon auf der PC-Engine war ich von der gleichnamigen Konami-Umsetzung schlichtweg begeistert. Die Schnuckelgrafik in *Pop'n'-Twinbee* ist mal wieder ganz was anderes. Teilweise sind die Feinde so süß gezeichnet, daß der Abschuß richtig schwer fällt. Dabei sind die Gegner durchweg innovativ und speziell in höheren Schwierigkeitsgraden so gemein und schußfreudig. Wie die Grafik, so sind auch Musik und Soundeffekte passend zum Niedlich-Ambiente programmiert. Spielerisch bietet *Pop'n'Twinbee* satte Oberklasse. Die Ballerei ist technisch ausgereift, gut durchdacht, hochmotivierend und abwechslungsreich. Eure Twinbee steuert sich präzise und unfaire Stellen sucht das kritische Testerauge vergeblich. Das ist eben der Stoff, aus dem hervorragende Shoot'em Ups gemacht sind. Unbedingt zugreifen! *ws*

System: Super-Nintendo
Spieletyp: Ballerspiel
Hersteller: Konami

Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3-9

Preis: ca. 140 Mark

82%
Grafik
82%
Musik
72%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung



Gott und die Welt

Populous II

Griechische Götter waren schon immer etwas eigensinnig, besonders wenn es darum geht, einen sterblichen Erdling auf die harte Probe zu stellen. So hat sich der gesamte Olymp gegen Euch verschworen, um Eure Tauglichkeit als Halbgott ausgiebig zu testen. In 1000 Levels müßt Ihr so einen gnadenlosen Machtkampf mit den verschiedenen Göttern überstehen, bis Ihr die gesamte antike Welt unter Eure Fittiche bekommen habt. Wie stellen wir das nun am besten an? Zunächst müßt Ihr in jeder Stage die Landmasse zu einer ebenen Baufläche formen, damit "Euer" Volk eine Siedlung gründen kann. Dies geschieht durch Anklicken auf einer isometrischen Spielfläche, wodurch sich das Land erhebt bzw. senkt. Nach einer gewissen Zeit werden aus einfachen Holzhütten riesige Pläste und das Volk vermehrt sich, worauf Eure "Himmlische Energie" dementsprechend steigt. Je mehr Glaubensanhänger, desto größere und verheerendere Katastrophen könnt Ihr auf das ungläubige Volk Eures Gegners niedergehen lassen. Angefangen mit Hochwasser und Vulkanausbrüchen dürft Ihr mit steigender Macht sogar Epedemien oder Kriege in die Wege leiten. Wem das alles zu lange dauert, der kann eine Extra-Option wählen, die eine enorme Zeitersparnis für alle Beteiligten darstellen kann: das Armageddon. Wenn Ihr feststellt, daß Euer Volk in der Überzahl ist, könnt Ihr das entsprechende Icon (mit der Waage) anklicken, wonach alle Mächte des Guten und Bösen zum Zentrum der Welt marschieren und sich bis zum bitteren Ende bekämpfen.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Strategiespiel
Hersteller: Imagineer
Testversion von: Archiv

Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Mausunterstützung

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

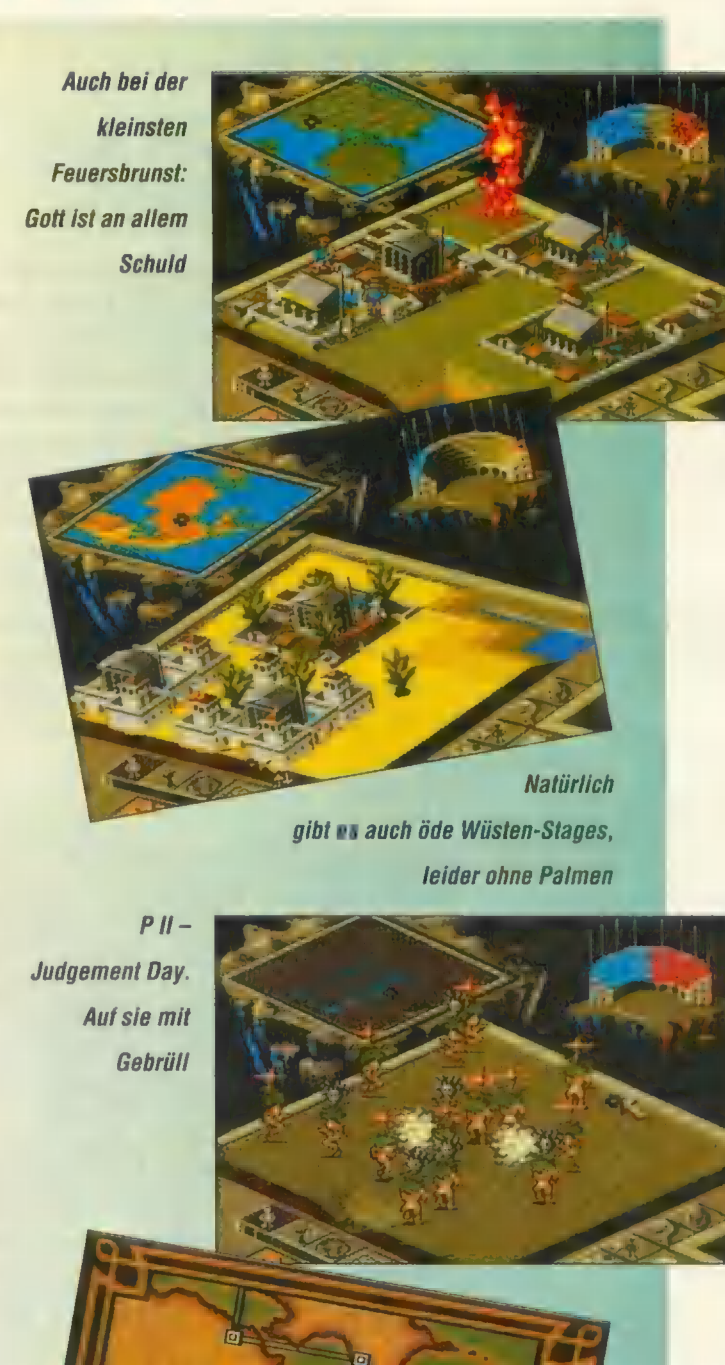
69%
Grafik
64%
Musik
50%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Einmal Gott spielen – wer hat nicht schon einmal davon geträumt. Hier in *Populous II* dürft Ihr wieder einmal in die Fußstapfen des Schöpfers treten und Euch Eure Glaubensgemeinde heranzüchten. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es hier jedoch eine alles umfassende Rahmenhandlung, die sich nach jedem absolvierten Level als Zwischensequenzen in das Spiel mischen. Dabei werden Euch Punkte erteilt, die Ihr nach eigenem Ermessen auf Eure unterschiedlichen Parameter verteilen könnt. Abgesehen vom antiken Gewand hat sich an der Grafik nur wenig verändert. Sowohl die Hauptmenüleiste als auch das isometrische Ausschnittfenster sind nach wie vor übersichtlich und sauber angeordnet. Und dazu gibt es auch eine entsprechende Mausunterstützung. Man kann's natürlich mit dem Joypad auch steuern, aber die Anklick-Prozedur würde mir bei diesem Echtzeitspiel viel zu lange dauern. *tet*



Auch bei der kleinsten Feuersbrunst: Gott ist an allem Schuld

Natürlich gibt es auch öde Wüsten-Stages, leider ohne Palmen

P II – Judgement Day. Auf sie mit Gebrüll

Daß der Weg zu Gott noch sehr weit ist, seht Ihr auf der Karte





Gotteslästerung

Actraiser 2



Das Original-*Actraiser* war eines der ersten Module für das japanische Super Famicom überhaupt. Damals überzeugte vor allem die intelligente Mischung aus Action und Strategie. Trotzdem haben sich die Entwickler von *Actraiser 2* entschlossen, die strategischen Elemente wegzulassen und sich nur auf die Actionsequenzen zu konzentrieren. Auch diesmal kämpft Ihr wieder gegen Tanzera, den Herrscher der Unterwelt, den Ihr schon im ersten Teil besiegt habt. Die auserwählten 13, Tanzers dämonische Leibgarde, sorgt für Chaos auf der Erde. Ihr als Lord des Guten setzt dem Treiben der bösen Horde in sieben zweigeteilten Levels ein Ende. Mit Eurem Lichtschwert bratet Ihr den vielgestaltigen Gegnern eine vor den Latz, oder Ihr holt einen der vielen Zaubersprüche aus dem Ärmel. Für größere Hindernisse ist Euer Held mit Flügeln ausgestattet, mit denen er über gemütlich Abgründe und Fallgruben segelt. Die einzelnen Spielabschnitte sind als Städte, Paläste, Inseln und Ähnliches über die ganze Welt verteilt. Eine Unterwasserwelt erwartet Euch ebenso wie ein Eislevel und ein Wolkenparadies. Mit Eurem Wolkenpalast und kräftiger Hilfe Eures geflügelten Dieners fliegt Ihr zu den jeweiligen Orten, wo Ihr dann zum Kampf abgesetzt werdet. Am Ende jeder Stage wartet ein Endgegner auf Euch. Nach ungefähr zwei Spielabschnitten erhaltet Ihr jeweils ein Paßwort, und Continues gibt's unendlich viele.



Gleich nach dem Einschalten gehen Euch die Augen über, denn schon die erste Szene bietet Grafik vom Feinsten. Wer dann denkt, nur der Vorspann sei so gut, wird sich wundern, denn Level nach Level baut sich vor Euch eine unglaubliche Farbenorgie auf. Tolle Scrollingeffekte wechseln sich mit phantastischen Licht- und Schattenspielen ab, bei einigen Bossen läuft der 3D-Chip des Super Nintendos auf Hochtouren. Riesige Skorpione verteidigen Alien-ähnliche Brutstätten, die Spinnenstage scrollt fließend auf mehreren Ebenen. Doch auch die Musik von Meister Yuzo Koshiro gehört zum Besten, was es auf dem SNES gibt. Die Themen sind klassisch gehalten, manche wirken schon etwas zu bombastisch. Spielerisch gehört *Actraiser 2* zu den schwierigsten Modulen überhaupt. Zum Glück gibt's Paßwörter und Continues, sonst wäre das Modul nicht zu schaffen. Vor allem wegen der Grafik empfehle ich Euch *Actraiser 2*; wegen des hohen Schwierigkeitsgrades habt Ihr Euer Geld wenigstens nicht in ein Modul investiert, das in drei Tagen in die Kiste "durchgespielt" wandert. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action
Hersteller: Enix
Testversion von: Laguna

Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

95% Grafik
78% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Euer Held kann auch kurzzeitig fliegen



Der fette Geist verträgt nur wenige Schwerthiebe



Euer treues Engelchen hat immer einen netten Spruch auf Lager



Die Bogard-Saga

Fatal Fury 2

Neo-Geo-Freaks wird's ärgern: Ein Klassiker nach dem anderen wird von der Martial-Arts-Konsole auf das vergleichsweise hausbackene Super Nes und (etwas später und mit noch mehr Abstrichen) aufs Mega Drive umgesetzt. Nach dem schon auf dem Neo Geo eher mittelmäßigen ersten Teil, in dem die Gebrüder Terry und Andy Bogard zusammen mit ihrem thailändischen Freund Joe Higashi den Meuchelmord an ihrem Vater rächten, erhält das Trio zusammen mit einigen anderen starken Kämpfern des Erstlings nun von einem mysteriösen Wolfgang Krauser in Teil 2 Einladungen zum sagenumwobenen Battle Royale. Der wesentliche Unterschied zum großen Capcom-Vorbild und allen anderen Zweikampfspielen besteht darin, daß hier in zwei Ebenen die nackte Gewalt regiert: Ihr könnt bösartigen Angriffen also durch einen beherzten Sprung in den Bildhintergrund ausweichen oder Eurerseits das Gegenüber per Supertritt in die andere Ebene befördern. Wehren könnt Ihr Euch durch je zwei Kick- und Puch-Buttons, die in Kombination mit dem Steuerkreuz die beliebten Feuerbälle, Flic-Flacs und andere abgespacete Bewegungen in jeweils einer Light- und Heavy-Ausführung (je nachdem, welchen der beiden Knöpfe Ihr benutzt habt,) ergeben. Die Auswahl der Charaktere läßt keine Wünsche offen, denn unter den 12 Fightern sollte jeder seine Identifikationsfigur finden. Meine Lieblingsfighter sind der wendige Italiener Andy Bogard und der schnelle Koreaner Kim Kaphwan. Robert dagegen liebäugelt eher mit dem etwas korpulenten Bankier Cheng Shinzan aus Hongkong ... Des weiteren treten noch Judo-Opas, bullige Wrestler, heißblütige Toreros, glatzköpfige Boxer und sexy Ninjas auf. Überhaupt präsentieren sich die Kämpfer in puncto Special-Move-Arsenal sehr versiert.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Optionsmenü, Continue

Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 140 Mark

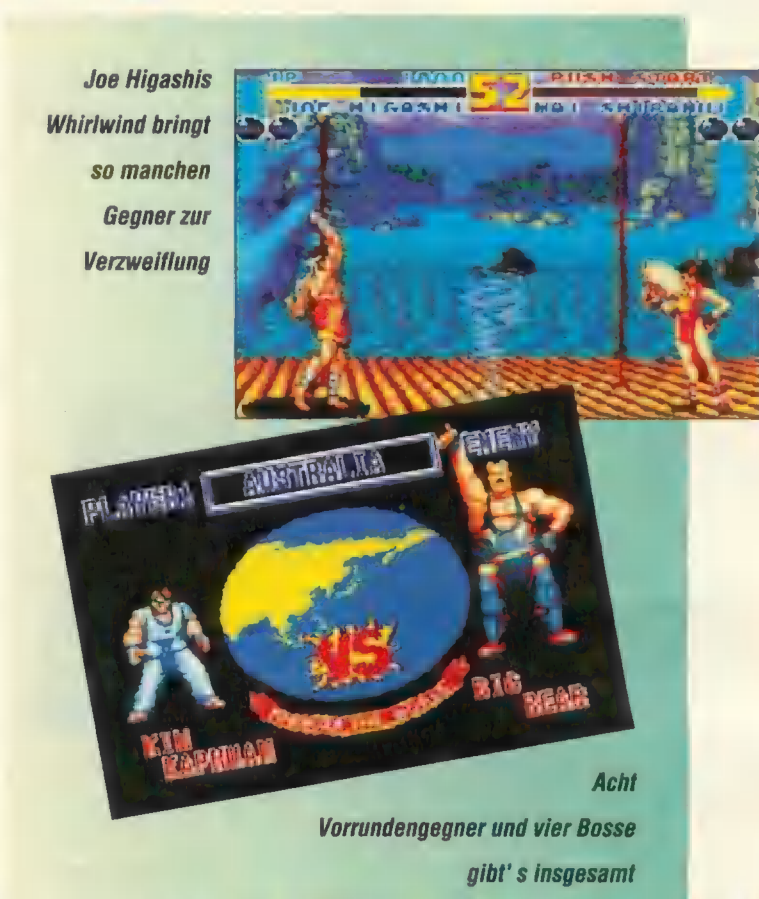
79% **Grafik**
70% **Musik**
72% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



Die Fatal Fury-Saga gehört schon auf dem Neo Geo zu meinen absoluten Lieblingsspielen, und ich zocke nahezu jeden zweiten Tag damit. Nach ausgiebigem Testspielen muß ich sagen, daß Takara eine kleine Meisterleistung vollbracht hat. Natürlich fehlen hier und da ein paar Animationsphasen und Hintergrunddetails, und auch musiktechnisch hat man auf dem Super Nes schon Besseres gehört, doch das Spielgefühl wurde astrein adaptiert. Der vorliegende zweite Teil muß sich zwar dem Mortal Fighter 2 Shodown-Trio knapp geschlagen geben, doch für Fighting-Fans ist dieser Titel klar eine Investition wert. *rk*



Joe Higashis Whirlwind bringt so manchen Gegner zur Verzweiflung

Acht Vorrundengegner und vier Bosse gibt' s insgesamt

Andy ist mit Abstand der stärkste Kämpfer



Im Würgegriff von Big Bear geht so ziemlich jedem die Puste aus!

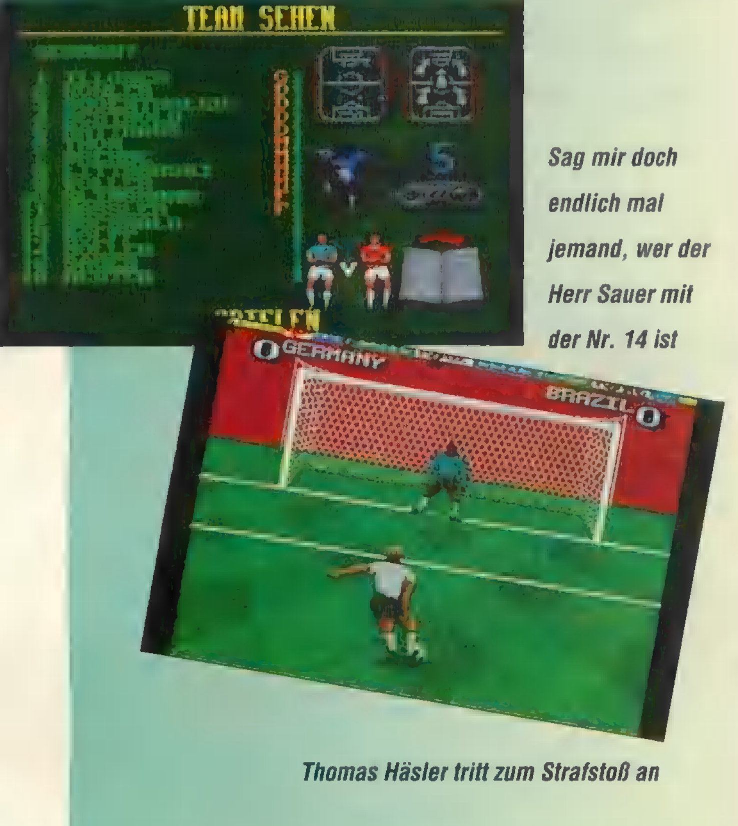
Nachspiel

World Cup Striker



Es stehen jede Menge National-Teams zur Auswahl

Der brasilianische Torhüter mit einer ausgezeichneten Parade



Sag mir doch endlich mal jemand, wer der Herr Sauer mit der Nr. 14 ist

Thomas Häsler tritt zum Strafstoß an

Als vielleicht wichtigste Neuerung haben die Entwickler dem Modul eine Batterie spendiert, was die ewige Zettelwirtschaft mit Paßwörtern überflüssig macht. *World Cup Striker* speichert Eure Turnierstände ebenso wie Statistiken und von Euch persönlich zusammengestellte Mannschaften. Das Programm beinhaltet 32 Nationalteams aus aller Welt mit aktuellen Spielern, wobei einige Aufstellungen etwas veraltet erscheinen, denn Augenthaler und Littbarski hat schon lang niemand mehr im deutschen Trikot gesehen. Ihr könnt jeden Namen (Spieler und Mannschaften) beliebig verändern, so daß sich z.B. die komplette Bundesliga simulieren läßt. Dazu stellt Ihr dann noch Eure persönliche Spielerkleidung aus 28 Farbtönen zusammen. Doch *World Cup* Striker bietet noch eine Latte weiterer Features. Die Klasse des Schiedsrichters läßt sich ebenso einstellen wie die des gegnerischen Torwarts. Ihr bestimmt Wetter- und Windbedingungen sowie die taktische Einstellung Eures Teams. Bei Freistößen oder Eckbällen stehen Euch verschiedene Aufstellungen Eurer Spieler zur Verfügung. Falls es Euch im Freien zu kalt wird, spielt Ihr einfach mal 'ne Runde Hallenfußball oder übt Euch im Elfmeterschießen. Eure Spieler beherrschen unterschiedlich starke Schüsse, Pässe, Kopfbälle, Fallrückzieher und sogar absichtliche Fouls. Verrückte dürfen sogar den Torwart übernehmen und mit ihm in den Angriff gehen. Eine Zeitlupe mit Vor- und Zurückspulen sowie zwei Geschwindigkeiten liefert Euch die packendsten Situationen nochmal zum genießen.



Die Entwickler von Elite haben sich für *World Cup Striker* wirklich Gedanken gemacht. Es wurde alles integriert, was man sich von einer Fußballsimulation erwarten kann. Mit dem genialen Editor könnt Ihr sowohl die Bundesliga als auch Eure D-Jugend-Meisterschaft nachspielen. Die Animation der Spieler ist ausgezeichnet, die Torhüter halten allerdings extrem gut, so daß es im Vergleich zum Vorgänger um einiges schwieriger ist, Tore zu erzielen. An der Grafik hat sich wenig verändert, nur die Spieler-Sprites scheinen etwas gewachsen zu sein. Die einfache und exakte Steuerung trägt viel zum Spielspaß bei. Was für mich jedoch am Wichtigsten ist, bei *World Cup Striker* kann man wunderschön dribbeln, und beim Passen drescht Ihr den Ball nicht einfach nur nach vorne und der Computer sorgt dafür, daß er bei Eurem Stürmer ankommt. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1-5
Features: Batterie, Schwierigkeitsgrad

Schwierigkeitsgrad: 5-7

Preis: ca. 130 Mark

77% **Grafik**
65% **Musik**
75% **Soundeffekte**

SPIELSPASS: 82%

Redaktionswertung



Voll geklont

Pac Attack/Heberekes Popoon

Wenn, wie bei *Pac Attack*, die Videospiel-Legenden Pac Man und Tetris aufeinandertreffen, oder wie bei *Heberekes Popoon* die geniale Spielidee von Dr. Robotniks Mean Bean Machine als Grundlage verwendet wird, sollte man sich auf höllisch viel Spielspaß gefaßt machen. Auf dem vertrauten Tetris-Spielfeld purzeln bei *Pac Attack* L-förmige Puzzleteile Richtung Boden. Zusammen mit den Klötzchen wird jeder Spieler außerdem mit Geistern beliefert, die so geschickt angeordnet werden müssen, daß ein sporadisch auftretender Pac-Man, diese in einem Schwung auffressen kann. Wird hier gepatzt, fällt es immer schwerer, durchgehende Reihen zu komplettieren. Zur Belohnung für viele gefressene Geister taucht irgendwann eine freundliche Fee auf, die in den oberen Reihen die verbliebenen Geister auslöscht.

In Eurem Hebereke-Spielfeld fallen dagegen bunte Zweier-Bausteine (Popoons) vom Himmel. Ab und zu regnen noch Poro-Poros (Einer-Steine mit Gesicht) in Euer Spielfeld. Diese Poro-Poros könnt Ihr nur eliminiern, indem Ihr daneben einen Popoon in der gleichen Farbe des Poro-Poros plaziert, der dann mit dem Poro-Poro zusammen verschwindet. Schafft Ihr es, eine bestimmte Anzahl Reihen durch Kettenreaktionen vom Bildschirm verschwinden zu lassen, wird ein hilfreicher Special-Move aktiviert.



"Überprogrammiert" ist der PAL-Markt auf dem Tüftel-Sektor nicht gerade, so daß diese zwei Spitzenprodukte gerade richtig kommen. Beide Module kann man stundenlang auch alleine spielen. Immer wieder müßt Ihr Euer Gehirn dermaßen anstrengen und neu überlegen, da jede Session anders verläuft. Habt Ihr noch einen zweiten gefügigen Mitspieler zur Hand sind durchgezockte Nächte an der "Tagesordnung". So viel Denkarbeit haben mir Spiele selten abverlangt. Flitzt schnell los und probiert beide Spiele einmal aus. Hebereke und Pac sind irrsinnig gut. *ds*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Strategiespiel

Hersteller: Namco
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 130 Mark
45%
Grafik
68%
Musik
23%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 82%
Redaktionswertung

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Strategiespiel

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Sunsoft
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

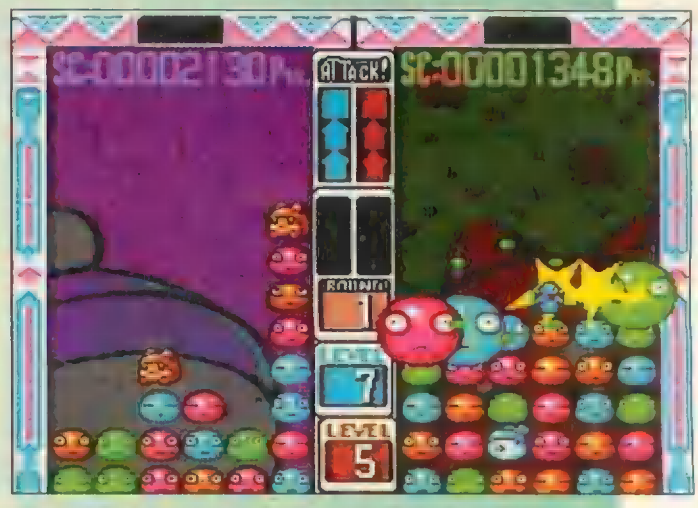
Schwierigkeitsgrad: 3-9
Preis: ca. 130 Mark
52%
Grafik
55%
Musik
79%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 84%
Redaktionswertung



Hier ist das Ende der Fahnenstange bald erreicht



Schon ein Hammer, diese Acht-Tonnen-Spezialattacke



Die gute Fee macht den Geistern den Garaus, wodurch Euer Klötzchenhaufen auf ein vernünftiges Maß reduziert



Asche zu Asche

Metal Marines



Manche können nie genug "kriegen". Und mit Krieg ist jenes atomare Desaster gemeint, bei dem der Großteil der irdischen Landmasse im Meer versank. Lediglich kleine versprengte Inselgruppen blieben übrig, um dessen Besitz sich das Imperium und die Rebellen nun von Neuem in die Haare, ähm... kriegen. Als Anführer der Rebellen mobilisiert Ihr in 20 Szenarien jeweils eine Armee von hochtechnisierten Raketenbasen und Kampfrobotern. Zunächst müssen die Gefechtsleitstellen auf der Basisinsel verteilt werden. In bester *Sim City*-Manier folgen sodann Abwehrstellungen, Fabriken und Flugbasen, die im Baukastensystem quadratisch angelegt werden. Wenn die Bauarbeiten fertig sind, könnt Ihr auf der taktischen Karte Eure Angriffe auf die gegnerische Insel starten. Leichter gesagt, denn abgesehen vom Umriß seht Ihr hier, genau wie beim "Schiffeversenken", zunächst noch keine Feindstellungen. Mit Raketen könnt Ihr Direkttreffer erzielen, mit den *Metal Marines*-Robotern, die einen größeren Aktionsradius haben, anschließend auf der Insel landen. Wenn alle Leitzentralen zerstört sind, habt Ihr die Runde gewonnen. Aber natürlich versucht der Feind dasselbe, noch massiver versteht sich. Da nun alles (sogar auch, während Ihr im Menü herumklickt) in Echtzeit abläuft, dürften unschlüssige Strategen kaum Chancen für einen Erfolg haben. Die beste Methode ist somit eine perfekt sitzende Abwehrkette an Verteidigungsraketen, die jeden Eindringling den Garaus machen



Der größte Reiz an dieser Geschichte ist der tobende Nervenkitzel. Die Ungewißheit, ob und wann der Feind zuschlägt, macht sich breit bis zum Siedepunkt. Die Ungewißheit, an welcher Superwaffe denn wohl der feindliche General am anderem Ende des Ozeans gerade bastelt, bringt das Blut zum kochen. Die Ungewißheit, ob Eure Kernstellungen vom Feind nicht entdeckt worden sind, bringt Euch um den Verstand. Besonders dann, wenn Ihr eine aus sauer ersparten Steuergeldern finanzierte Fabrik auf der Insel plaziert habt. Es ist ja nicht garantiert, daß sie jemals fertiggestellt wird. Jede Sekunde kann der Feind zuschlagen und die Baustelle in Schutt und Asche legen. In *Metal Marines* muß man in vielerlei Hinsicht strategisch vorgehen. Wie nutze ich die Beschaffenheit der Insel? Wo stationiere ich Abwehrraketen? Wie finanziere ich Superwaffen? Wo und wann schlage ich zu? Es gibt tausend Dinge, die man sich gut überlegen muß. Ihr werdet am Ende dankbar sein, daß eine Pause-Taste in das Joypad eingebaut haben. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Actionlastiges Strategiespiel
Hersteller: Namco

Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

60% Grafik
45% Musik
42% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



Nach dem Sim City-Prinzip baut Ihr Eure Stellung aus



Wie gemein. Ein Nachtangriff auf meine Stellung



Wo bin ich bloß gelandet? Alles voller Feinde!



Feigling

Lester the Unlikely

Lester wollte eigentlich nur gemütlich am Hafen die neueste Ausgabe seines Lieblings-Comics "Super Duper Hero Squad" lesen. Leider schlief er dabei ein. Als er aufwachte, fand er sich auf einem Schiff wieder, das in Richtung irgendwo ausgelaufen war. Zu allem Unglück wurde der Frachter auch noch von Piraten überfallen. Doch Lester konnte rechtzeitig über Bord springen und zur nächsten Insel schwimmen.

Eure Aufgabe ist es, unserem ängstlichen Helden auf seinem langen Heimweg zu helfen. Ängstlich ist vielleicht etwas untertrieben, denn Lester fürchtet sich vor großen Vögeln, Eingeborenen, Dunkelheit, Vulkanen, Höhen, Tiefen, Piraten, Schlangen, Mädchen, seiner Lehrerin aus der fünften Klasse, die ihn immer anschrie, wenn er mal nicht aufpaßte und generell vor allem Unbekannten. So passiert es meist, daß der junge Feigling zuerst vor allem Neuen davonrennt. Doch keine Sorge, nach kurzer Zeit überlegt er es sich und kehrt freiwillig um. Während seines Abenteuers erweist sich Lester als erstaunlich sportlich. Er zieht sich problemlos an Felsvorsprüngen hoch und überspringt größere Löcher. Sein Laufstil ist etwas unorthodox, er erinnert sehr an einen Pinguin beim 100-Meter-Sprint. Generell erinnert die Animation stark an *Flashback*. Im Laufe des Spieles trefft Ihr unter anderem auf so ziemlich alles, vor dem sich Lester fürchtet. Auch einige Rätsel gilt es zu lösen, so werdet Ihr z.B. von Eingeborenen eingesperrt und müßt Euch aus dem Käfig befreien. Zu Beginn könnt Ihr Gegner nur mit einem mickrigen Fußtritt ausschalten, später findet Ihr Steine, die Ihr werft (allerdings besitzt Lester einen sehr femininen Wurfstil). Falls Ihr es bis in den Dschungel schafft, gibt's sogar einen Bumerang (und ein Küßchen von der Tochter des Häuptlings). Durch das Training verbessert sich Lesters körperliche Fitneß, und im Laufe des Spiels wird er mutiger und geschickter.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätseln
Hersteller: Visual Concepts
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik	70%
Musik	61%
Soundeffekte	58%

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung

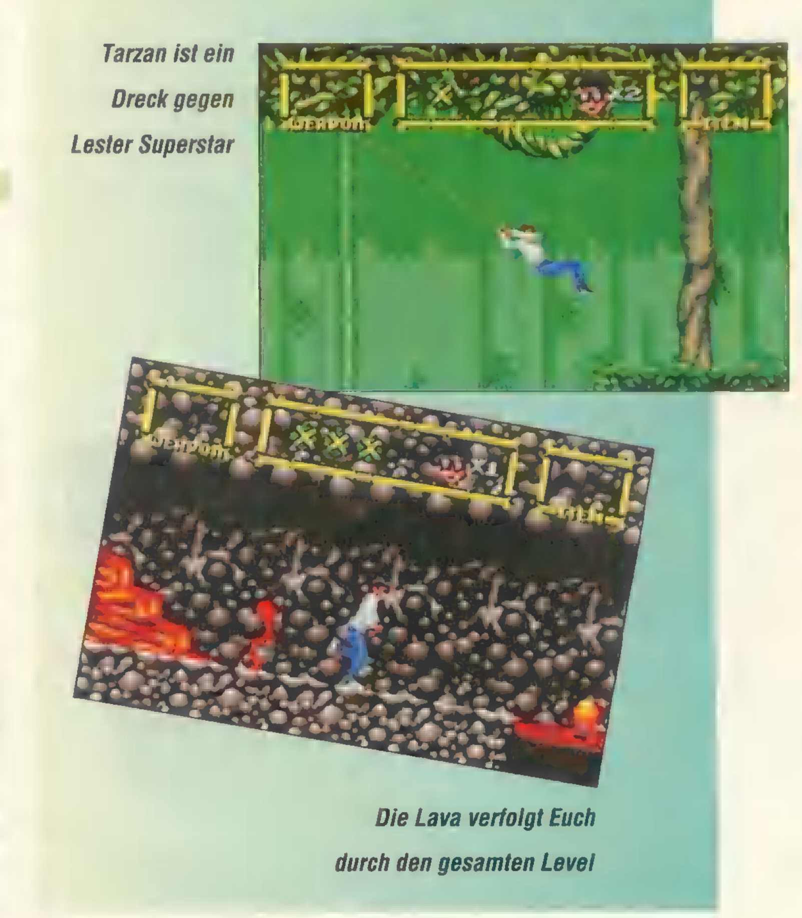


Stellt Euch *Flashback* mit Jerry Lewis als Helden vor und Ihr habt *Lester the Unlikely*. Der arme Kerl kann einem richtig leidtun, wenn er Euch ansieht und verzweifelt mit dem Kopf schüttelt oder mal wieder mit den Knien schlottert. Die Gags sind wirklich erstklassig. Aber auch der Spielwitz stimmt. Die gestellten Aufgaben verlangen viel Geschick und Ausdauer. Die Animation des Helden kann mit *Flashback* und *Another World* locker mithalten. Die Grafik in den verschiedenen Levels ist ausgezeichnet und abwechslungsreich. rz



Du machst mir keine Angst, ich war bei der Gebirgsmarine

Wo ich doch solche Angst vor Spinnen habe



Tarzan ist ein Dreck gegen Lester Superstar

Die Lava verfolgt Euch durch den gesamten Level





Hirnströme

Brainlord



Kurzer Stop in der Stadt, um mit Leuten zu plauschen

In Jade-Steinen hausen Feen, die Euch helfen



Sogar Wände müßt Ihr wegschieben, um in einen Raum zu kommen

Huch! Ich dachte immer, wir wären im Mittelalter

Sie sind bereits fester Bestandteil längst vergangener Mythen und Sagen: die Drachenkämpfer. Sie waren imstande, mit Drachen zu kommunizieren und zusammen mit ihnen den Frieden in der Welt zu wahren. Seitdem jedoch beide vor langer Zeit in einem Krieg nahezu vollkommen ausgerottet wurden, beherrschen nun Monster die Welt. Keine rosigen Aussichten für unseren Helden Remeer, der als letzter Überlebender dieser Kriegerzunft sich auf die Suche nach den geflügelten Reptilien macht. Aber er hat eine heiße Spur. Zusammen mit vier Freunden folgt Remeer der Fährte, die zum sagenumwobenen Turm des Lichtes führt. Und hier beginnt bereits der Actionteil. Zunächst ausgestattet mit einem schäbigen Schwert, mausert Ihr Euch durch Dungeons und Freiluft-Stages in einer monsterübersäten Welt. Das gesamte Spiel betrachtet Ihr aus der Vogelperspektive, wobei alle Monster als sichtbare Sprites herumirren. Mit Hilfe der Jade-Feen, von denen maximal zwei als ständige Begleiter hinter Euch herfliegen, müßt Ihr Schlüssel einsammeln, die Euch die Tür zum nächsten Stage öffnen. Es gibt viele Rätsel zu lösen, die mindestens genauso schwierig sind, wie ein Sprung auf eine schwebende Plattform im Action-Teil. Die einzigen Stelllen, wo Ihr die Ruhe genießen könnt, sind die Städte, wo Ihr sodann nach Geschäften suchen oder Hinweisen Ausschau halten könnt.



Grafisch waren die Jungs von Enix schon immer gut drauf. Was hier geboten wird, ist optisch sehr reizvoll und stimmungsvoll realisiert worden. Komplexe Stages, farbenfrohe Hintergründe und eine reich detaillierte Animation, vermischt sich mit guten Action- und Rätselpartien. Daß die immensen Grafik-Datenmengen an manchen Stellen nicht so ruckfrei ablaufen, ist jedoch ärgerlich. Wenn sich z.B. während eines Sprunges das Ganze in eine Zeitlupenwelt auflöst, leidet natürlich die Steuerung darunter. Aber dafür wird man im anspruchsvollen Rätselteil vollauf entschädigt. Steine verschieben, Kopfrechnen und Kombinatiionsaufgaben — alles, was ein Puzzleerleben so lebenswert macht, ist hier in Form von kleinen Rätselkammern vorhanden. Wenn es dabei auch nicht so recht klappen sollte, keine Angst, denn wenn Ihr den besagten Raum verlaßt, schaltet das Ganze wieder in den Anfangszustand zurück. Noch ein Versuch gefällig? Ja, natürlich! Denn nach mehreren Versuchen hat man mit Sicherheit den Dreh raus. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Rollenspiel
Hersteller: Enix

Testversion von: Test'N'Take
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7-8

Preis: ca. 120 Mark

80% **Grafik**
78% **Musik**
70% **Soundeffekte**

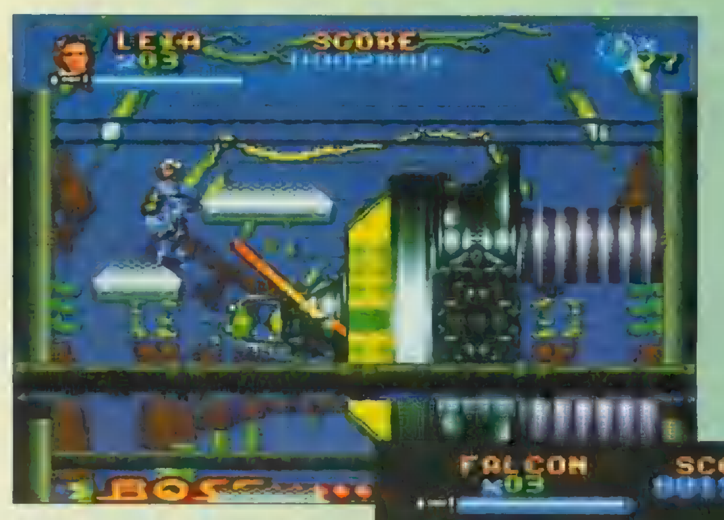
SPIEL-SPASS: **82%**



Super Star Wars

Return of the Jedi

Zum dritten und letzten Mal machen sich alle Nintendo-Jedi-Ritter auf, Darth Vader und seine Gehilfen zu besiegen. Wie schon bei den beiden Vorgängern, hielten sich die Entwickler von Sculptured Software auch diesmal streng an die Filmvorlage. Folgerichtig beginnt Euer Abenteuer auf dem Planeten Tatooine, wo Ihr Euch als Luke Skywalker, Prinzessin Leia oder Chewbacca durch Jabba the Huts Palast durchkämpft. Jede Figur beherrscht spezielle Techniken, Luke hat inzwischen die Macht intus und läßt damit sein Laserschwert durch die Luft segeln oder friert sämtliche Gegner ein. In jedem Spielabschnitt könnt Ihr nur die Charaktere anwählen, die auch nach der Filmstory verfügbar waren. Nachdem Ihr Han Solo aus seinem kalten Grab befreit habt, steht auch er zur Verfügung. Nach dem Kampf mit dem Rancor und dem Flug mit den Sandspeedern trefft Ihr schließlich sogar Jabba persönlich. Wenn Ihr den Fettwanst besiegt, habt Ihr schon die ersten sieben Level hinter Euch. Weiter geht's auf Endor, wo Ihr Euch als Ewok durch zwei von Darth Vaders Truppen besetzte Baumdörfer schlagt. Das kleine Wollknäuel ist nur mit einem mickrigen Pfeil und Bogen bewaffnet, was die Sache doch erheblich erschwert. Anschließend beginnt der Angriff auf den Power-Generator (einer der schwersten Level), und wenn Ihr das Ding ausgeschaltet habt, begebt Ihr Euch als Luke Skywalker zum Todesstern, um Darth Vader und den Emperor auszuschalten. In den einzelnen Spielabschnitten verstreut findet Ihr Extras, die Eure Lebensenergie auffrischen oder den Balken vergrößern, stärkere Waffen und natürlich Zusatzleben.



Beim Boss im Power-Generator nützt Wegschauen nicht viel

Einer der 3D-Level ist der Angriff auf den Todesstern



Vor dem Kampf mit dem Imperator müßt Ihr noch Darth Vader fertigmachen



Anstatt sich zur Abwechslung mal was Neues einfallen zu lassen, setzten die Programmierer auf das zweifach bewährte Spielsystem. So werden Freunde der beiden Vorgänger auch von *Return of the Jedi* begeistert sein, denn viele der Level erinnern stark an die Vorgänger. Auch einige 3D-Level wurden wieder integriert, allerdings hat mich keiner so beeindruckt wie der Kampf gegen die Walker in *Empire Strikes Back*. Die Grafik wirkt im Vergleich zu den ersten Teilen noch detaillierter, die Bosse am Ende jedes Levels füllen manchmal den größten Teil des Bildschirms (speziell der Rancor). Enttäuscht haben mich eigentlich nur die letzten Spielabschnitte, denn vom Kampf gegen Darth Vader und den Emperor hatte ich mir doch mehr erwartet. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action
Hersteller: Lucas Arts

Testversion von: JVC

Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

x83%
Grafik
81%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

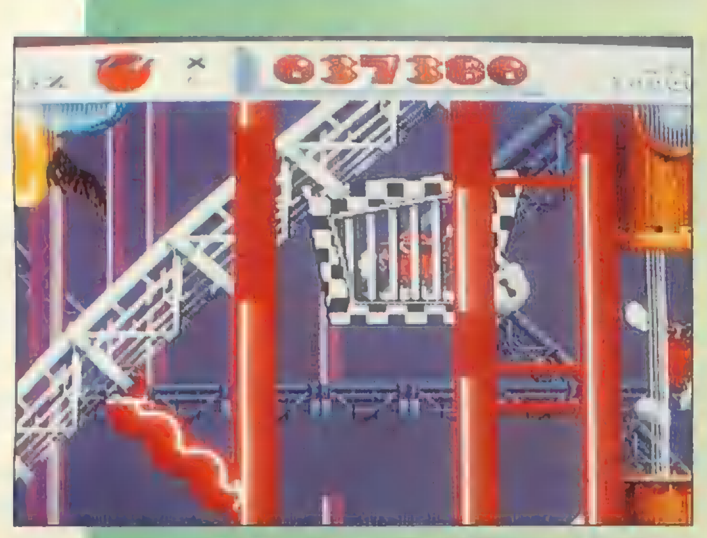
Redaktionswertung



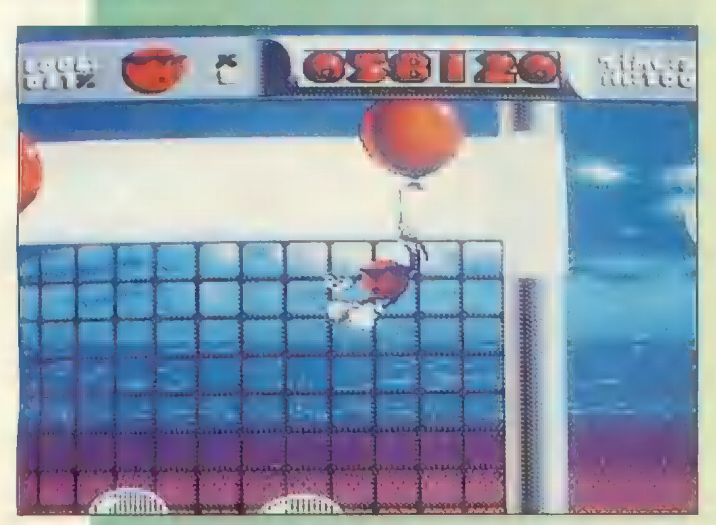
Too cool to be true

Coolspot

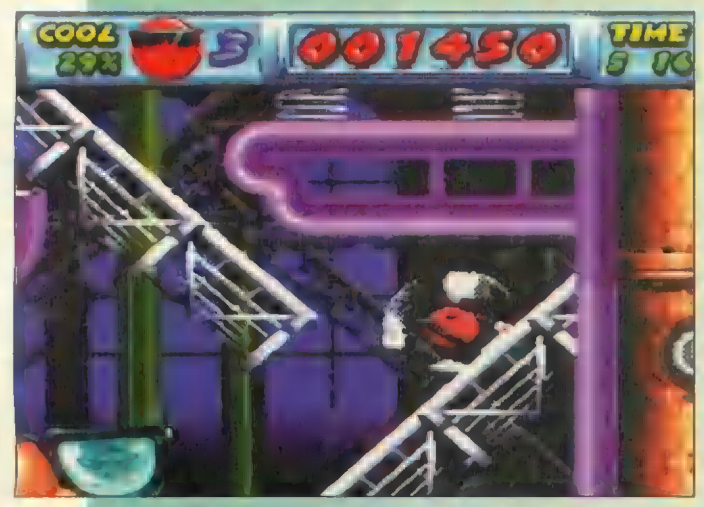




Hier geht es auf und ab – schön das Gleichgewicht halten!



Volle Kraft voraus auf der Lokomotive



Beim Überfliegen des Strandvolleyballfeldes

Virgin hat die MD- und SNES-Versionen des Spiels um den Roten Klecks nahezu identisch gestaltet. Ihr steuert den coolen Punkt auf beiden Systemen durch Strandgebiete voll beißwütiger Krebse, weite Hafengegenden, Schwimmbecken mit Gummitieren, Spielzeuglandschaften, etc. Euer Ziel ist es, einen Troß eingesperrter Kumpanen, die hinter Schwedischen Gardinen eingesperrt sind, zu befreien. Dazu sammelt Ihr durch riskante Sprungmanöver rote Taler ein, die über die Stages verteilt sind. Wenn Ihr in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Taleranzahl zusammengerafft habt, dürft Ihr Euch zum Levelgefängnis sputen. Natürlich könnt Ihr Euch auch gegen Mieslinge zur Wehr setzen, indem Ihr diesen eine undefinierbare kohlensäureartige Flüssigkeit entgegenschleudert. Wenn fast alle Drops eingesammelt werden, könnt Ihr in diverse Bonusstages gelangen, wo natürlich janz schicke Dinger (sprich Continues) auf Euch warten. Zur Energie-"Auffrischung" stehen in den Leveln "7Up"-Flaschen zur Verfügung



Im Gegensatz zu anderen Jump'n Runs erlernt Ihr die Steuerung des roten Punkts nach wenigen Sekunden (nur Hüpfen und Sprühen). Schon kann die Hatz nach den blutfarbenen Kleksen beginnen. Schade nur, daß die Designer Spots Gegnerschaft nur mit halbsoviel Liebe zum Detail animiert haben, wie ihn selbst. Steht Spotty untätig herum, spielt er Jojo, gähnt heftig oder putzt die Sonnenbrille. Die witzige Begleitmusik ergänzt die abwechslungsreichen Level stimmungsvoll. Leider wurde eine Scharte des Programms konsequent auf beiden Systemen verwirklicht: Bei einem unkontrollierten Sprung in die Tiefe landet Ihr mit 95 Prozent Wahrscheinlichkeit auf etwas, das Euch Energie kostet. Der Schwierigkeitsgrad steigt nach der Hälfte des Spiels rapide an. Davon abgesehen macht die Jagd nach roten Punkten aber einen Höllenspaß. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Archiv

Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 130 Mark

79%
Grafik
82%
Musik
77%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 79%

Redaktionswertung

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Archiv

Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3-7
Preis: ca. 130 Mark

76%
Grafik
81%
Musik
74%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Schrempf mal wieder

NBA '95

Bei *NBA'95* hat EA ausnahmsweise mal nicht einfach nur den Vorgänger *NBA Showdown* verbessert, sondern ein völlig neues Programm entwickelt. Die isometrische Grafik, die wir schon von *FIFA Soccer* kennen, sorgt für deutlich mehr Spielübersicht. Vor dem Match steht eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten zur Verfügung. Es gibt einen Arcade- und Simulationsmodus, Freundschaftspiele dürft Ihr ebenso austragen wie eine komplette NBA-Saison mit 82 Spielen pro Team, wobei jede Mannschaft aus den aktuellen Spielern besteht, inkusive aller Stars. Im Liga-Modus tretet Ihr nur zu den Matches an, zu denen Ihr Lust habt, ansonsten überlaßt Ihr das Vergnügen dem Computer. Während des eigentlichen Spiels kontrolliert Ihr im Angriff immer den ballführenden Spieler. In der Defensive wählt Ihr per Druck auf die B-Taste den Recken, der den Ball am nächsten steht. Durch die 3D-Ansicht habt Ihr im Vergleich zum Vorgänger deutlich mehr Platz auf dem Spielfeld, traumhafte Paßspiele sind ebenso möglich wie coole Dribblings. Während des Spiels blendet der Computer ständig aktuelle Statistiken ein, und in der Halbzeitpause erscheint ein Vergleich der wichtigsten Spieler. Eure Spielstände speichert das Modul per Batterie ab.



Viel realistischer als *NBA'95* kann eine Basketballsimulation nicht mehr sein. Durch die umfangreichen Option-Menüs kommen auch Anfänger bald auf ihre Kosten, denn störende Regeln und Schiedsrichter lassen sich ausschalten. Im Vergleich zu *NBA Showdown* spielt sich *NBA'95* schneller und flüssiger, und durch die neue Perspektive herrscht auf dem Spielfeld kein Gedränge mehr. Die Animation der Spieler kann zwar bei weitem nicht mit *NBA Jam* mithalten, und die Dunkings wirken immer noch lahm, aber Acclaims Basketball-Modul ist ja eigentlich auch eher als Action-Game angelegt, während EA eine realistische Simulation erreichen wollte. rz

Die meisten Dunks sehen eher langweilig aus

Die Teams werden anhand einzelner Positionen in den NBA-Statistiken verglichen

Beide Mannschaften gehören zu den schlechtesten in der NBA

Ein gelungener Block des Abwehrspielers

System: Super Nintendo
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Laguna
Megabit: 12
Anzahl der Spieler: 1-5
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 130 Mark
73% Grafik
72% Musik
70% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 82%
Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Megabit: 12
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: x
Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 120 Mark
71% Grafik
72% Musik
70% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 82%
Redaktionswertung

Long Live Rock'n Roll

Rock'n Roll Racing



Das Luftkissenfahrzeug läßt sich am besten steuern



Zu Beginn könnt Ihr einen dieser drei Boliden kaufen



Wenn alle Konkurrenten dicht zusammen sind, gehts hart zur Sache



Mit genügend Kohle frisiert Ihr Eure Karre gewaltig auf

Mit *Rock'n Roll Racing* präsentiert Interplay einen weiteren Beitrag zum Thema "Drive and Shoot". Die Rennstrecken, die auf sechs Planeten verteilt sind, seht Ihr von schräg oben. Die Steuerung Eures Boliden funktioniert nach dem Fernsteuerprinzip. Das heißt, Ihr stellt Euch am besten vor, Ihr sitzt wirklich am Lenkrad. Die Fahrzeuge und Strecken sind sehr schön detailliert gezeichnet. Als musikalische Untermalung zu jedem Rennen dröhnen Rock'n-Roll-Klassiker aus den Lautsprechern. Zu Beginn wählt Ihr Euren Fahrer aus einer Anzahl wilder Typen, von denen jeder spezielle Stärken hat. Ausgestattet mit einem Startkapital von 20 000 Dollar kauft Ihr Euch einen Renner, der anfangs nur sehr mickrig ausgerüstet ist. Für Plazierungen auf dem Siegerpodest gibt's jedoch Cash, für das Ihr im Tuningshop Euren Wagen auffrisieren könnt. Neben stärkerer Bewaffnung und schnelleren Motoren stehen auch Raketen und Minen bereit. In jedem Rennen tretet Ihr gegen drei Konkurrenten an. Falls Ihr zu zweit spielt, wird der Bildschirm geteilt. Sofort nach dem Start geht die Knallerei los. Mit Minen haltet Ihr Euch Verfolger vom Hals, Raketen werfen vor Euch liegende Fahrer aus der Bahn. Für schnelle Überholmanöver ist ein kurzer Nitro-Schub bestens geeignet. Doch Vorsicht: Eure Gegner schießen ebenfalls scharf. Ist die Panzerung aufgebraucht, explodiert Euer Renner, was gehörigen Zeitverlust bedeutet. Das Spiel ist in sechs Planeten mit jeweils zwei Divisionen unterteilt. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, dürft Ihr in die höhere Liga aufsteigen.

Meine Meinung

super

Stundenlang habe ich mir nur den Sound von *Rock'n Roll Racing* angehört. So etwas Geiles habe ich bisher nur auf CD gehört. Ich habe mir schon überlegt, ob ich anstatt eines Radios nicht ein Super Nintendo in mein Auto einbauen soll. Doch auch spielerisch überzeugt das Modul voll. Die einzelnen Planeten bieten grafisch viel Abwechslung. Der Rookie-Modus ermöglicht Euch einen leichten Einstieg, denn die Computergegner sind hier sehr harmlos. Am meisten Spaß macht aber der Zweispieler-Modus. Zwar ist die Sicht durch den gesplitteten Bildschirm eingeschränkt, doch spätestens, nachdem Ihr Eurem Kumpel das erste Mal den Wagen unterm Ar..., ähem Hintern, weggeschossen habt, wißt Ihr, was abgeht. Eine Mega Drive-Version soll demnächst veröffentlicht werden und irgendwann kommt hoffentlich eine Fortsetzung. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Rennspiel
Hersteller: Interplay

Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrad: 4-9
Preis: ca. 120 Mark

72%
Grafik
84%
Musik
72%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Bombastisch

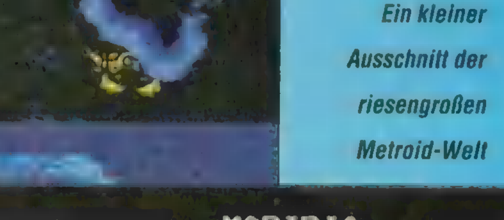
Super Metroid

Alte Nintendo-Hasen werden sich sicher noch an das erste *Metroid* erinnern können. Ihr schlüpft in die Rolle von "Samus Aran", die harte Cyborg-Weltraumlady aus einer fremden Galaxie. Eure Aufgabe besteht darin, das böse "Motherbrain, welches den letzten lebensnotwendigen Meteroiden von einer intergalaktischen Forschungsstation gestohlen hat, zu zerstören und den heiligen Stein wieder zu beschaffen. In Samos Aron (also Euch) liegen die letzten Hoffnungen der gesamten friedfertigen Lebewesen im Universum. Zahlreiche Monsterarten und Höhlenkreaturen versuchen, Euch den Weg zu versperren, um tief in das Innere des Planeten vordringen zu können. Am Anfang seid Ihr mit einer spärlichen Laserkanone ausgerüstet. In den dunklen Level-Labyrinthen findet Ihr zahlreiche Zusatz-Items, die die Kampffähigkeiten von Samus steigern. Verschiedene Bombenarten und Raketenwerfer verhelfen Euch, Steinbarrieren aus dem Weg zu räumen oder Barriereneingänge zu öffnen. Im weiteren Spielverlauf findet Ihr widerstandsfähigere Roboteranzüge und aufgerüstete Schuhe, die Eure Heldin schneller rennen bzw. springen lassen. In jedem Level-Abschnitt wartet ein hinterhältiger Endgegner auf Euch, der mit unterschiedlichen Angriffstechniken aufwartet. Um nicht jeden Abschnitt erneut durchspielen zu müssen, gibt es in jedem Level eine "Save"-Station, in dem der momentane Spielstand abgespeichert wird. Zudem wurde dem Spiel noch eine geniale Automapping-Funktion eingebaut.



Samos auf dem Weg in das verzweigte Level-Labyrinth

Ein kleiner Ausschnitt der riesengroßen Metroid-Welt



Verschiedene Monsterarten ttauchen überraschend wie aus dem Nichts auf



Meine Meinung
super

Am Anfang war ich etwas skeptisch, ob der dritte Teil *Super Metroid* auch an die einzigartige Atmosphäre der ersten beiden Teile heranreicht. Doch gleich beim Einschalten wird man mit einer phantastisch klingenden Musikuntermalung und einem tollen Vorspann auf das dritte Abenteuer der "Metroiden"-Saga super eingestimmt. Die Grafik wirkt zwar am Anfang etwas schlicht und einfach gestaltet, aber im weiteren Spielverlauf steigert sie sich in den gehobenen Super-NES-Bereich. Die Level- Labyrinthe sind riesig groß, so das man einige Wochen braucht, um jeden kleinen Winkel zu erforschen. Auch die Animations-Phasen des Heldensprites "Samos" sind bestens gelungen. Bleibt noch zu sagen, daß *Super Metroid* ein geniales Action-Spiel ist, welches eine lange Zeit am Bildschirm fesselt. Ihr könnt also unbekümmert zugreifen, hier wird noch was fürs Geld geboten! *WS*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batteriespeicherung

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

70%
Grafik
80%
Musik
74%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung



Bombliss/ Tetris 2/ Tetris 3

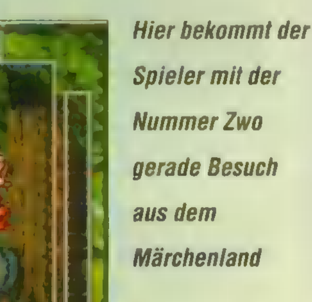
Tetris Allerlei





Ob wir Tetris 3 mit lateinischen Schriftzeichen noch einmal erleben dürfen?

Die Übersichtskarte im Story-Mode



Hier bekommt der Spieler mit der Nummer Zwo gerade Besuch aus dem Märchenland



Die BPS-Programmierer waren sicher schon mal auf Schloß Neuschwanstein zum Ideen sammeln

Es ist kaum zu glauben, daß man aus einem so simplen, aber ausgereiften Spielprinzip immer neue Versionen herauskitzeln kann. Die „Tetris-Firma" *Bullet Proof Soft* hat es jedoch geschafft. Mit dem Spiel, das dem Game Boy zum Welterfolg verhalf, hat BPS in Japan längst auch schon auf dem SNES Erfolge gefeiert. *Tetris 2 & Bombliss*, so der offizielle Name des ersten Spiels, und *Tetris 3* sind bislang ausschließlich im Land der aufgehenden Sonne erschienen und nur über Importhändler erhältlich. Das erste SNES-Tetris für die westliche Welt ist das zweite Machwerk des Tetris-Erfinders A. Patzitnov, und firmiert hierzulande unter dem Namen *Tetris 2* (in Japan: *Tetris Flash*). Jetzt aber mal der Reihe nach: *Tetris 2 & Bombliss* ist im wesentlichen die Umsetzung des NES-Klassikers. Im Einpielermodus dürft Ihr hier ebenso Euren Namen inklusive Highscores abspeichern. Interessant wird es dann vor allem bei Bombliss, wenn Ihr zu zweit antretet. Die herabfallenden Steine haben an einer oder mehreren Stellen kleine Bömbchen eingebaut. Ist eine Reihe voll, explodieren diese und hinterlassen hübsche Löcher im Klötzchensalat. Als Besonderheit regiert außerdem die „Auge-Regel": Plaziert Ihr vier Bömbchen zusammen als Quadrat, entsteht das gefürchtete Auge, das dann eine feldgroße Explosion erzeugt.

Der zweite Teil auf dem SNES, *Tetris 3*, ist von der Handlung her im Märchenreich angesiedelt. Sammelt Ihr Kristalle (durch Löschen der entsprechenden Zeile), könnt Ihr Special-Moves ausführen, die dem Gegner schaden und Euch nützen. Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch für einen von acht Charakteren, die jeweils über unterschiedliche Specials verfügen. Das Modul enthält die Varianten „Tetris", „Battliss" und „Rensa", jeweils mit einem Zweispieler-Modus.

Beim offiziellen Nachfolger des Ur-Tetris', bei *Tetris 2/Tetris Flash*, das inzwischen auch als PAL-Version auf dem Markt ist, fallen neun statt ursprünglich sieben unterschiedliche Klötzchen vom Himmel; der Würfel wurde wegrationalisiert. Außerdem tummeln sich feststehende und blinkende Klötze auf dem Spielfeld, die es, indem man sie in eine Dreierreihe der gleichen Farbe einschließt, zu eliminieren gilt. Nach jedem „Blinker", den Ihr vom Bildschirm verbannt, verschwinden auch alle feststehenden Blöcke der gleichen Farbe. Die übrigen Figuren rutschen daraufhin tiefer, und vervollständigen dabei weitere Dreierreihen, wodurch der Kreislauf der Kettenreaktionen beginnt... Im Puzzle-Modus habt Ihr nur eine begrenzte Anzahl herabfallender Klötze zur Verfügung, die ausreichen müssen, um alle blinkenden Steine zu vernichten. Ist der letzte Blinky verschwunden, geht es weiter zur nächsten Stage. Im Zweispielermodus könnt Ihr gewinnen,

Tetris 3
System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Strategiespiel
Hersteller: BPS
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Drei Spielmodi

Schwierigkeitsgrad: 3-6
Preis: ca. 130 Mark
48% **Grafik**
46% **Musik**
45% **Soundeffekte**
SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



indem dem Mitspieler das Wasser abgegraben wird. Nach erfolgreichen Kettenreaktionen fallen die Blöcke in diesem Modus beim Gegner nämlich schneller. Im Einspielermodus hingegen verhelfen Euch Kettenreaktionen zu Erleichterungen im nächsten Level. So könnt Ihr Boni erwirtschaften, die in der folgenden Stage dann die Anzahl der feststehenden Blöcke um bis zu zehn Stück reduzieren.

Meine Meinung
super

Gibt es eine bessere Droge als Tetris? Wie das eben so ist mit Suchtmitteln, muß dies jeder für sich selbst entscheiden. Das Original-Tetris ist mit seinen sieben Figuren, die sich dauerhaft ins Gehirn einbrennen, so perfekt ausgedacht, daß es nicht zweimal erfunden werden kann. Irgendwie hat sich die Geschichte mit den Tetris-Klonen und -Nachfolgern auf den 16 Bit-Geräten inzwischen aber trotzdem warmgelaufen. Nach einigen leidlichen Spielen wie *Columns, Welltris* und *Blastris* (Super Scope) sind in letzter Zeit nur gute Umsetzungen erschienen. Die Entwickler haben erkannt, daß Tetris sogar noch besser wird, je gemeinere Specials im Zweispielermodus möglich sind. Der russische Tetris-Erfinder hat beim Sequel außerdem von seinen Nachahmern gelernt und die drei neuen Figuren, so konzipiert, daß diese beim Auftreffen auf andere Steine auseinanderbrechen. Die abgebrochenen Teilstücke können dann noch tiefer fallen, falls Platz ist. Wollt Ihr also ein wenig Abwechslung vom Original Tetris Spielprinzip erfahren, dann kann ich für einen Spieler das neue *Tetris 2* wärmstens empfehlen. Im Zweispielermodus gibt es von unserer Seite keine eindeutigen Präferenzen. Spielt am besten mal beim gutsortierten Fachhändler zur Probe und seht welche Musikthemen Euch am wenigsten auf die Nerven gehen. Diesbezüglich hat BPS bei allen Dreien nämlich nur Mittelmaß produziert. *ds*

Tetris 2 und Bombliss
System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Strategiespiel
Hersteller: BPS
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, Continue, 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 1-9
Preis: ca. 130 Mark
25% Grafik
28% Musik
29% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 89%
Redaktionswertung

Tetris 2
System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Strategiespiel
Hersteller: BPS
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort im Puzzle-Modus
Schwierigkeitsgrad: 1-9
Preis: ca. 130 Mark
38% Grafik
19% Musik
12% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 85%
Redaktionswertung

Der offizielle Nachfolger wartet mit ätzender Hintergrundgrafik auf, ansonsten ebenso genial wie der Klassiker

Bis zur ersten Kettenreaktion ist das Wasserlevel bei beiden Kontrahenten identisch

Zeit für Bombenleger

Das Original ist schon genial, nur die Hintergründe wurden dem SNES zu Liebe etwas aufgepeppt



Geniestreich

Probotector 2





Dieser Gegner erledigt sich durch Smartbömbchen fast von selbst

Als hartgesottener Super-Macho müßt Ihr die Erde von Red Falcon befreien. Dieser GB-Hammer stellt eine 1:1-Umsetzung des Originals dar. Nintendo hat natürlich keine eine eigene Entwicklungsabteilung abgestellt, um diesem Modul einen 3D-Chip zu spendieren. Der Spinnenendgegner aus dem zweiten Level bleibt schön auf dem Boden der Tatsachen und die zwei "Draufsicht"-Level können natürlich auch nicht in alle Richtungen bewegt werden. Die Spritztour mit dem Motorrad ist dem fehlenden Speicherplatz zum Opfer gefallen. Je nach Extra ballert Ihr entweder mit Maschinenpistole, Stereuschuß, Flammenwerfer oder Lenkschüssen auf alles was sich bewegt. Rücksetzpunkte befinden sich netterweise immer dort, wo sich Euer Söldner zuletzt lebend aufgehalten hat.



Die *Super Contra*-Umsetzung als Probotector 2 war überfälligst. Das Spielprinzip ist durchdacht und innovativ. Perspektive und geile Gegner geben der Langeweile keine Chance. Der Super Game Boy-Sound kommt gut, hier könnt Ihr die Sound-Fähigkeiten des SGB in Aktion erleben. Rundum ein dolles Ding, dieses Contra für den Game Boy. *ds*

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em Up
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 gegen den Rest der Welt
Features: Continue, Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 6-9
Preis: ca. 70 Mark

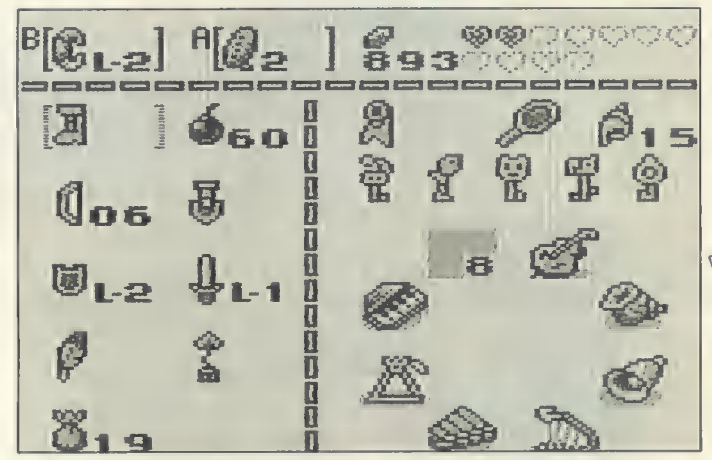
81%
Grafik
80%
Musik
75%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung

Legend of Zelda

Link`s Awakening



So sieht Euer Inventory ziemlich am Ende des Spiels aus

Euer Abenteuer beginnt in der Hütte von Marin und Tarin, die Link am Strand gefunden haben. Zunächst müßt Ihr Euch möglichst schnell eine Waffe und einen Schild zulegen. Weitere wichtige Gegenstände gibt`s in Shops zu kaufen. Geld in Form von Rubinen findet Ihr unter Büschen oder Felsen. Auch besiegte Feinde hinterlassen oft einige Rubine. In den acht Dungeons von Koholint liegen wichtige Gegenstände versteckt, z.B. das Kraftarmband, mit dem Ihr Felsen heben könnt. Als Belohnung für einen Sieg über den Endgegner,, der am Ende jedes Dungeons auf Euch wartet, gibts ein Zusatzherz und ein Musikinstrumente.



Die Zelda-Abenteuer leben von der interessanten Story, den sympathischen Figuren und dem einfachen Gameplay. Die Rätsel sind nie zu schwierig, die Gegner in den Dungeons nie zu schwer. *Link's Awakening* ist auch sehr einfach zu bedienen. Ihr müßt nicht lange in vielen Untermenüs suchen, während Euch die Gegner auf kleiner Flamme rösten. Jeder, der von den Zelda Adventures bisher begeistert war, *muß* sich dieses Spiel zulegen. *rz*

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo

Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 79 Mark

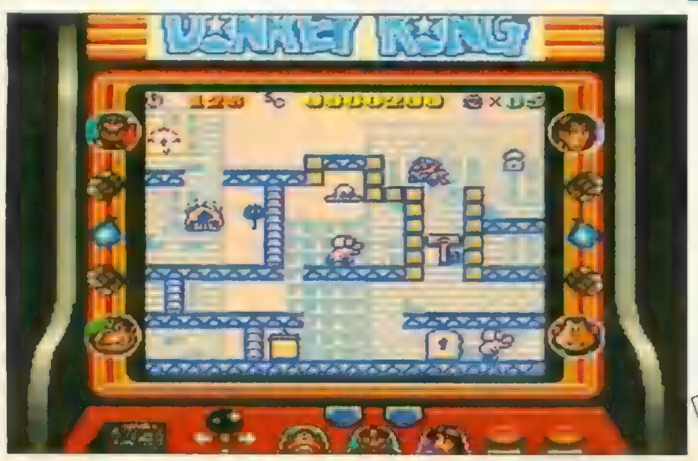
79%
Grafik
76%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung

Welcome to the Jungle!

Donkey Kong



Mario mißbraucht hier einen Gegner als Fortbewegungsmittel

Nach gut 14 Jahren läßt Nintendo ihren legendären Spielautomaten-Hit wieder auferstehen. Als Auftakt spielt Ihr die vier Original-Levels des Automatenklassikers, welche bis auf ein paar unwesentliche Details dem großen Vorbild bis auf den letzten Pixel gleichen. Im ersten Abschnitt erschweren rollende Fässer und wandernde Flammen die Rettungsaktion von Mario, der seine Geliebte Pauline aus den Klauen von Kong befreien will. Neben den klassischen Spielelementen wie Sprungfedern und Aufzügen, fügen sich ein Dutzend weitere Neuerungen im Spielverlauf ein. Wurden die ersten vier Original-Stages geschafft, folgen 100 weitere Levels, die sich aus reinen Jump'n'Run-Aufgaben und kleinen Denkrätseln zusammensetzen.

Meine Meinung

super

Mit viel Liebe und ausgeklügelten Plattformebenen wurde das Game Boy "Come Back" genial aufbereitet. Wer bereits das Zubehörteil Super-GB für sein SNES besitzt, darf sich in exotischen farbenfrohen Hüpfwelten nach Herzenslust austoben. Es wäre wirklich eine Affenschande, wenn Ihr Euch *Donkey Kong* nicht zulegen würdet.

System: Super/Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo

Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Speicherbatterie

Schwierigkeitsgrad: 4-6
Preis: ca. 69 Mark

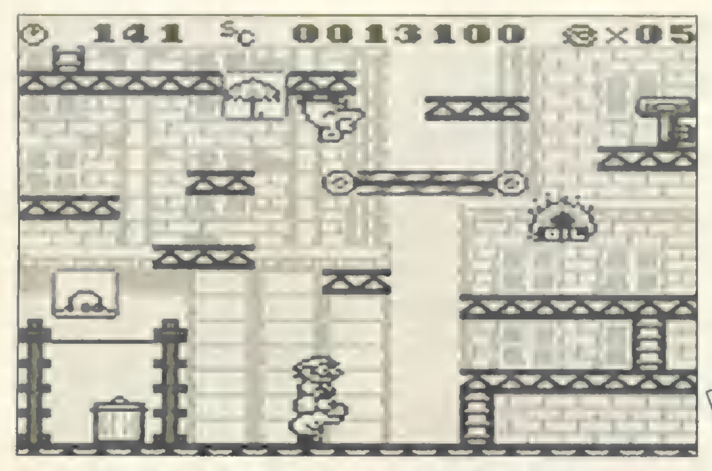
72% Grafik
82% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung

Anti-Mario!

Wario Land



Der Anti-Mario-Held ist geboren! Mr. Wario stellt sich vor.

Im dritten Teil der Super-Mario-Land-Serie steuert Ihr nicht den Klempner, sondern seinen Widersacher Wario. Nachdem dieser im zweiten Teil letztendlich ohne Schloß dastand, laßt Ihr Gnade vor Recht ergehen und helft ihm. Auf der Pirateninsel „Kitchen Island" steuert Ihr den Ex-Bösewicht durch Mario-typische Seitenansichtlevel und sammelt dabei Münzen und andere Schätze auf. Vom Leveldesgin her ist *Wario Land* eine Mischung aus Super Mario Bros. 3 und Super Mario Bros 4. Ihr bewegt Euch zwar überwiegend von links nach rechts, ab zu und zu wird geklettert, geflogen oder getaucht. Feinde werden zerhopst oder betäubt und mit Schmackes geworfen. So kämpft Ihr nicht gegen Koopa und Konsorten, sondern gegen verschiedene Piratentierchen. Wie weit Ihr gekommen seid, merkt sich die Batterie.



Da hat Nintendo Fingerspitzengefühl gezeigt. Spielerisch werden Eure Erwartungen erfüllt. Die Levels sind durchdacht und steigern sich genau richtig. Unfaire Stellen sucht man vergebens, es gibt immer einen Trick zum Weiterkommen. Es wird Neues geboten, um das Modul auch für Besitzer von Super Mario-Land 1&2 interessant zu machen. *tet*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 70 Mark

68% Grafik
67% Musik
56% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

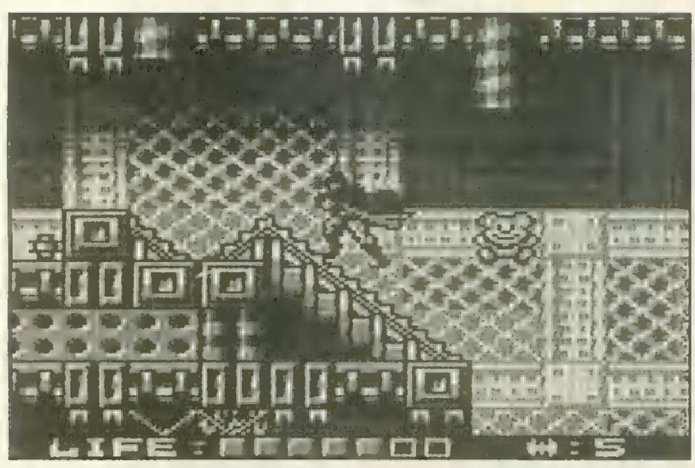
Redaktionswertung



Animated Series

Batman





Tolle Atmosphäre in Gotham-City auch auf dem Handheld

Nach seinem Ausflug auf Super Nes bestreitet Batman nun ein weiteres Game Boy-Abenteuer. Zur Story: Der diabolische Joker will die Stadt unseres Helden mit sprengstoffhaltigen Teddybären verseuchen, damit die Einwohner im wahrsten Sinne des Wortes platzen vor Lachen. Doch das Bleichgesicht hat natürlich nicht mit der menschlichen Fledermaus (Euch!) gerechnet, und so tretet Ihr den emsig herumwuselnden Clowns mit einer Ladung Backpfeifen entgegen. Zu Anfang habt Ihr nur ein mickriges Bat-Seil im Rucksack, das Euch Zugang zu entlegenen Levelgegenden gewährt. Die als Distanzwaffe wirkungsvollen Bat-Wings müßt Ihr Euch erst mühsam erkämpfen. Beißt Ihr ins Gras, spendieren die Designer lediglich zwei Continues zur Wiederaufnahme der Jagd.



Mit den Animated Series tritt Konami in die Fußstapfen von Sunsoft. Die Tatsache, daß Euch die Gegner mangels anständiger Verteidigungsutensilien das Leben schwer machen, mindert den Spaß kaum. Ihr solltet die Wände als Sprungbrett benutzen! Da das Spiel an Härte zunimmt, kommen Anfänger und Profis voll auf ihre Kosten. *rk*

System: Super Game Boy
Spieletyp: Action Jump'n'Run
Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

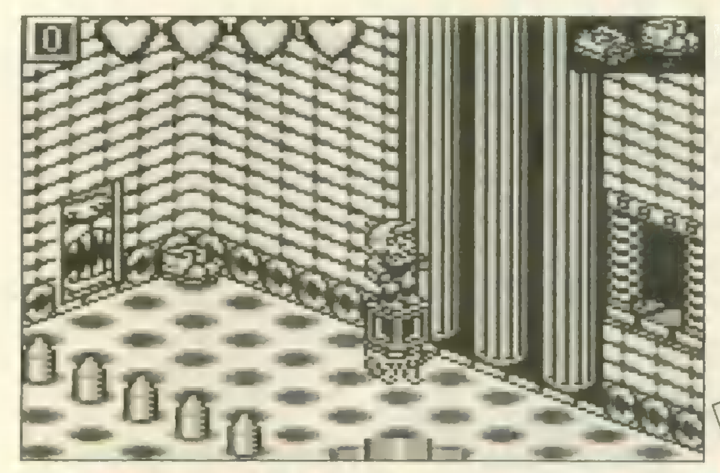
83% Grafik
76% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung

Isomeeetrisch!

Monster Max



Der Kopffüßler kutschiert Max herum

Jaja, Rockmusiker haben es nie leicht gehabt. Und besonders, wenn ein tyrannischer Herrscher jegliche Musik verbietet, kommen einem schon Zweifel, ob da alles mit rechten Dingen zugeht. So macht sich unser Gitarrenspieler Max auf den Weg, um sich mit dem Machtprotzen anzulegen. Aber zunächst muß er seine Schlagfertigkeit in einer Prüfung unter Beweis stellen. In neun isometrischen Levels muß er bestimmte Gegenstände holen oder ein Monster unschädlich machen. Dabei ist nicht nach der Muskelkraft gefragt, sondern wie gut Ihr kombinieren könnt. Alle Stages sind in Form eines Puzzles aufgebaut, daß Ihr mit Hilfe von Items oder das Hin- und Herschieben von Klötzen meistern müßt. Wenn die Situation ausweglos erscheint, könnt Ihr die besagte Stelle von Neuem angehen.



So stelle ich mir ein gutes Game-Boy-Spiel vor. *Monster Max* baut sich aus kleinen, schwierigen Stages zusammen, was die Langzeitmotivation aufrecht erhält. Obwohl die Steuerung wegen der isometrischen Ansicht gewöhnungsbedürftig ist, kann man es nach einigen Sessions durchaus vernünftig und gezielt spielen. *tet*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Titus

Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7-8

Preis: ca. 70 Mark

76% Grafik
79% Musik
61% Soundeffekte

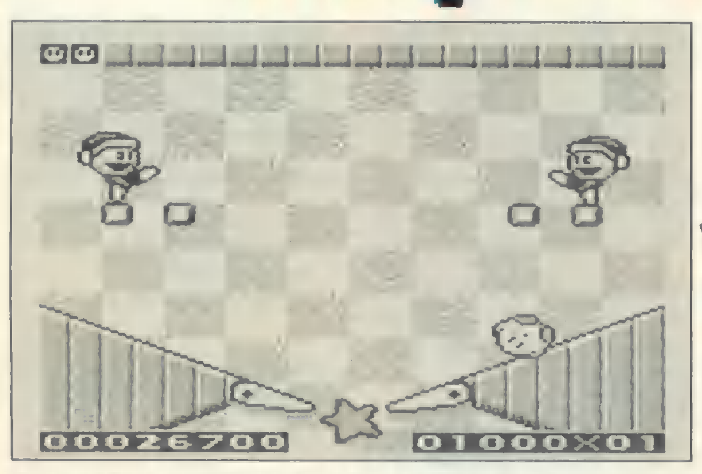
SPIEL-SPASS: **81%**

Redaktionswertung



Pocket-Flipper

Kirbys Pinball Land



Der arme Kirby muß einiges aushalten als Flipperkugel

Viele haben den kleinen Staubsaugergeist "Kirby" schon in ihr Herz geschlossen. Nach seinen Jump'n'Run-Abenteuern auf NES und Game Boy versucht sich Kirby nun als lebendige Flipperkugel. Ein Abschnitt eines Tisches hat immer auf einem Bildschirm Platz. Schafft Ihr's weiter nach oben, wird "umgeblättert". Insgesamt enthält das Modul drei Tische. Welchen Ihr davon spielt, entscheidet Ihr anfangs per "Kugel"-Abschuß. Nach der dritten Etage jedes Flippers wartet ein Endgegner auf Euch, habt Ihr alle drei fertiggemacht, trefft Ihr König Nickerchen persönlich.



Seit *Revenge of Gator* habe ich mich mit keinem Game Boy-Flipper so köstlich amüsiert. Daß auf Scrolling verzichtet wurde, macht den Flipper nur noch besser. Andere Pinballs protzen mit toller Geschwindigkeit und superfixem Scrolling – und was habt Ihr davon? Man erkennt nichts mehr. Im Kirby's-Flipper ist alles groß, gut zu erkennen, süß gezeichnet und witzig animiert. Die Tische sind exzellent durchdacht und haben den richtigen Schwierigkeitsgrad. *ws*

System: Game Boy
Spieletyp: Flipper
Hersteller: Nintendo

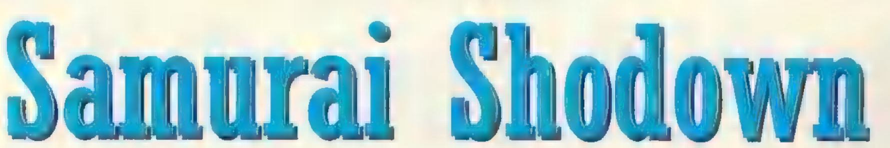
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: High-score-Liste, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

69% Grafik
83% Musik
72% Soundeffekte

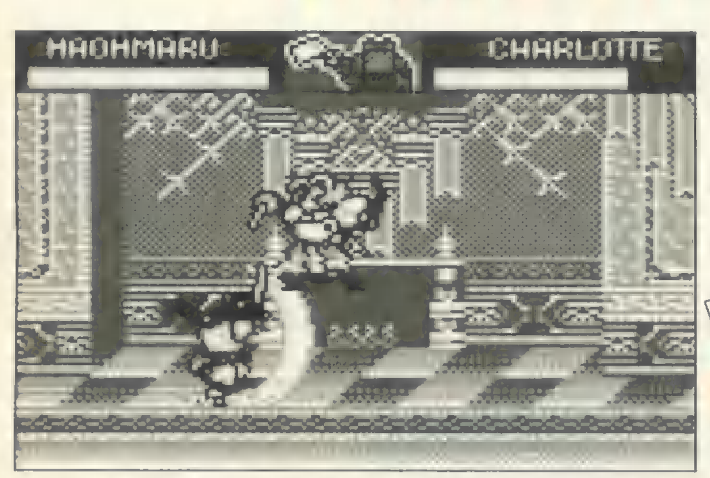
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Samurai Shodown





Sogar die Special-Moves sind alle da

Nicht's ist unmöglich — Takara... oder so ähnlich, könnte die Devise bei diesem mickrigen Beat'em Up heißen. Einen 118MBit-Neo Geo-Spiel in ein Game Boy-Modul zu packen, ist allein schon eine reife Leistung. Aber daß alle 13 Charaktere mit ihren Hintergründen und Original-Musikstücken hier vertreten sind, grenzt an Wahnsinn. Leider konnten die Entwickler keine zusätzlichen Modifikationen am Game Boy selbst vornehmen, so daß Euch nur jeweils ein Kick- und Slash-Button zur Verfügung stehen, wobei Ihr bei harten Schlägen eine Tastenkombination eingeben müßt. Anders sieht es bei den Special-Moves aus: Sie sind alle da.



***Samurai Shodown* ist eines der besten Beat'em Ups für den Game Boy. Natürlich werdet Ihr die "wuchtige" Atmosphäre des Originals hier vermissen. Aber das Spiel wurde ja von vornherein mit einem ganz anderen Konzept entwickelt. Vor allem soll der Spaß im Vordergrund stehen. Einen Gag werdet Ihr nach der letzten Amakusa-Stage erleben. Dann stehen zwei Kämpfer zur Verfügung, die nicht einmal im Original enthalten waren.** *tet*

System: Game Boy
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Testversion von: Mitsui

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Optionsmenü, Super Gameboy

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

76% Grafik
81% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Doppelter Haken

Streets of Rage 2



Die Schar der Fighter ist etwas geschrumpft

Wer noch nicht gemerkt hat, daß Prügelspiele derzeit hip sind, scheint wohl mit einem C-64 in seiner Höhle zu sitzen. Ob *Streetfighter-* oder *Final Fight-*Clones, kaum eine Handkantenvorlage wird mit einer Fortsetzung verschont. Auch die *Streets of Rage*-Saga nicht geht nun in die zweite GG-Runde. Nachdem Ex-Cop-Trio den Gangster-Boß Mr.X in Teil eins ordentlich vermöbelt hat, schnappt sich der rachelüsterne Kerl nun den Fighter Adam, um die Helden in einen Hinterhalt zu locken. Verstärkt mit dem Bruder des Gekidnappten geht unser Duo auf Großstadtpirsch und teilt aus, daß Finger und Haxen glühen. Dabei haben die Designer jedem Helden 14 Kampftechniken verpaßt, die mit Buttons und Steuerkreuz in bester Special-Move-Manier ausgelöst werden.



Dieses Beat'em Up spielt sich wie ein Traum : Der Techno-Sound des Japano-Genies Yuzo Koshiro ist das Beste, was je GG-Speakern entsprungen ist. Mit zahllosen Angriffstechniken prügelt Ihr Euch durch detaillierte Backgrounds. Kritik: Haben Euch die Kanaillen umzingelt, gibt's kein Entkommen. Trotzdem: Auf dem GG gibt's nichts besseres! *rk*

System: Super Game Gear
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv

Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Soundmenue

Schwierigkeitsgrad: 3-6
Preis: ca. 80 Mark
81%
Grafik
90%
Musik
57%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Mini-Golf

PGA Tour Golf



Ja Kinders, das gibt's nicht alle Tage, so ein Igelchenbubu

Der Klassiker mit den vier US-Kursen *Avenel, Sawgrass, PGA West* und *Sterling Shores* kann jetzt auch unterwegs angegolft werden. Nach dem Einschalten beginnt die Auswahl des Spielmodus und die Eingabe eines Namens. Ihr dürft zuerst auf der Driving Range oder am Putting Green das Schlagen üben oder einen der vier Kurse für ein Übungsspiel anwählen. Habt Ihr schon genug Übung, könnt Ihr gegen Weltklassegolfer wie Fred Couples antreten. Auf dem Platz können dem Menü die Ballage und Windrichtung entnommen werden. Je nach Gegebenheit verändert Ihr dann vor dem Abschlag die Schlagrichtung oder den Schläger. Bei Bedarf läßt sich das Bild in die Vogelperspektive umschalten. Beim Putten das übliche 3D-Raster eingeblendet.



Für Fanatiker ist das portable Golfvergnügen richtig. Auswahlmöglichkeiten und Spielbarkeit kommen nahe an das Originals heran. Die Batterie ist essentiell für ein Golfspiel. Hieran hat *Tengen* bei nicht gegeizt. Etwas verwundert war ich über das Ballverhalten: Beim Aufprall scheint es, als wäre die Murmel in Wahrheit ein junger übermütiger Flummi ... *ds*

System: Game Gear
Spieletyp: Golfsimulation
Hersteller: Tengen
Testversion von: Tengen

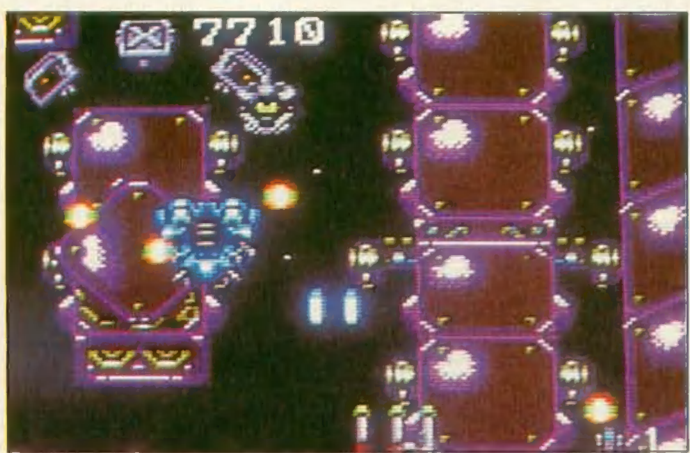
Anzahl der Spieler: 1-4 nacheinander
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark
63%
Grafik
25%
Musik
30%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



GG Aleste 2



Hammergrafik für einen Game Gear-Screen, was?!

Die Ballerspielprofis aus dem Hause Compile (*Musha Aleste* MD und *Super Aleste* SNES) sind auch im Sequel zum erfolgreichem Game Gear-Shooter ihrem Lieblingsgenre treu geblieben: Ihr entscheidet Euch für eine der zahlreichen Geschwindigkeitsstufen Eures Kampfschiffs, installiert noch flugs eine der durchschlagskräftigen Wummen, und schon startet das Lasergefecht in Level eins. Wie in Ballerspielen inzwischen üblich, müßt Ihr Euch natürlich nicht mit der Standardknarre zufriedengeben, sondern könnt durch fleißiges Extraaufsammeln zwischen Homing-Missiles, vierstrahligem Laser, feuernden Beibooten sowie rotierenden Schutzschilden auswählen. Gute Waffen sind nämlich in *GG Aleste 2* unerläßlich.



Wenn bei einem Shoot'em Up Compile draufsteht, darf der lechzende Fan ohne Bedenken zugreifen. In Aleste 2 findet Ihr alles für einen zünftigen Laserrausch: Krachende Explosionsgeräusche, peppige Begleitmusiken, Grafiken, die fast Mega Drive-Niveau haben und das alles ohne das geringste Ruckeln und Flackern. *rk*

System: Super Game Gear
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Compile

Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 80 Mark

81%
Grafik
75%
Musik
76%
Soundeffekte

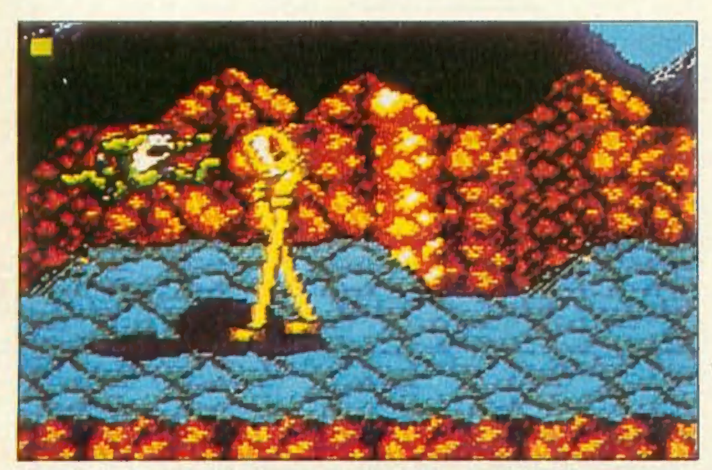
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Turtles-Vettern



Battletoads



Ja, wir sind mit den Stelzen da: Auch die lassen sich umhauen

Das warzige Trio Zitz, Rash und Pimple muß sich diesmal am Game Gear auf die Socken machen, um die Prinzessin Angelica aus den Klauen der schwarzen Königin zu befreien. Einige Details der genialbizarren Figuren gingen leider bei der Umsetzung verloren. Ihr startet mit drei Leben und könnt drei Continues verbrauchen. Neun actionreiche Level, in denen jeweils eine der drei Kröten gesteuert wird, warten darauf per Fußkicks, Faustschlägen oder mit Hilfe eines Renn-Bikes, Turbo-Jets bzw. Space Boards von diversen, phantasievoll animierten Gegnern gesäubert werden. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und mit sehr schön detaillierten Hintergründen versehen worden.



Das Game-Gear-Battletoads ist eine gelungene Umsetzung des Nes-Vorbilds. Das einfache Arbeitsprinzip der Toads, nämlich Punch und Jump, ist schnell erlernt und die Steuerung reagiert wirklich exzellent. Der Sound: Zwar nichts ausgeflipptes, aber doch deutlich über dem Durchschnitt. Ein solides Action-Adventure, aber toll realisiert. *rk*

System: Game Gear
Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Tradewest

Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

78%
Grafik
74%
Musik
66%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karel (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Producer: Manfred Neumayer
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Angelika Rücker
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Takara 1994
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenburg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Thomas Lux, Tel. 089/4613-5039, Fax: 089/4613-5041

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



